

10/94
CYBERMEDIA
NEUE CODES FÜR MORTAL KOMBAT 2
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 625,-
DM 5,90
MAN!AC
E OHNE KOMPROMISSE
Gratis!
8 Super Street Fighter 2
Aufkleber im Heft
Street Fighter 2000
Dark Stalkers
und andere Herbstknüller von Capcom
Herbst-
Offensive
91% NHL '95
83% Shining Force 2
66% Bubsy 2
83% Dynamite Headdy
84% Breath of Fire
90% Mega Probotector
85% Zero Tolerance
Von Fantasia bis Mickey Mania
Digital Disney
10 bunte Seiten rund um Mickey, Donald & Co
© DISNEY

Shirer Wahnsinn.









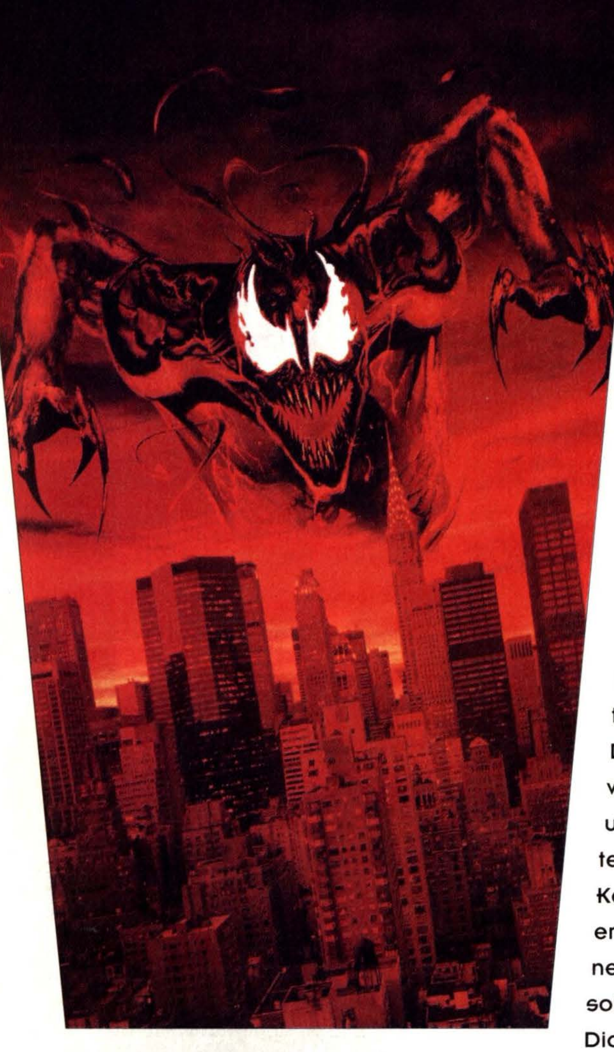












DIE RACHE DES JUMP'N'RUN

Es ist, als hätte die Gewerkschaft der Hüpfspielhelden unser Genörgel über witzlose Sprungstafetten gehört und ein Kommando vorbeigeschickt, das ihren guten Ruf verteidigt. In diesem Monat stürmten prominente und (noch) unbekannte Hüpf-Künstler die MAN!AC-Redaktion, entführten uns in atemberaubende Grafikwelten und scrollende Fantasy-Spielplätze. Nur die Titelverteidiger Nintendo und Sega halten Ihre Projekte noch verdeckt: Gegen den 3D-gerenderten Donkey Kong, den wir Euch in der nächsten MAN!AC im Detail vorstellen, verspricht Sega für Weihnachten das bislang umfangreichste Sonic-Abenteuer. Die beiden Marktführer warten noch mit der Pressearbeit, doch die Konkurrenz hat ihre Kanditaten bereits ausgeschickt. Zu den Superstars wird sich erstmals das PC-Engine-Maskottchen "Bonk" gesellen, ein kleiner Knirps mit mächtig Kohldampf, der bisher nur auf 8-Bit-Konsolen und Heimcomputern die Urwelt aufmischte. Was Steinzeit-Dickkopf Bonk anderen Hüpfspiel-VIPs voraus hat, und wie der Kleine auf den Genuß von roher Mammut-Keule reagiert, verraten wir Euch ab Seite 8.

Ein Wurm, der springt und mit seinem Körper die Feinde wegpeitscht – ist "Earthworm Jim" ein untrüglicher Indikator für den geistlich-sittlichen Verfall des Abendlandes? Wir glauben schon und deckten den neuen Held, erdacht vom Virgin-Rebellen David Perry, schon während seiner Entstehung reichlich mit Vorschußlorbeeren ein. Doch die Fast-Fertig-Version, die uns im August erreichte, übertraf alle Erwartungen und müßte Kong, Sonic & Bonk den Angstschweiß auf die Pixel-Stirn treiben. Perry und seine Crew haben soviel Irrwitz und Animations-Luxus auf's Modul gepackt, daß wir nach unserem Preview in MAN!AC 7/94 jetzt nochmal zwei prall gefüllte Seiten mit neuen Fotos nachschieben. Wurmt Euch vor zur Seite 16.

Auch das zehnseitige Feature um Disney-Spiele steht unter einem aktuellen Anlaß: Sony erzählt die Entstehungsgeschichte von Mickey Mouse durch spielbare Sequenzen aus frühen Zeichentrick-Einsätzen, von "Steamboat Willie" (1928) bis "Prince and the Pauper" (1990). Wenn die Programmierer sich richtig 'reinhängen, wird Mickey Mania (ab Seite 34) zum schönsten Treffen aus Zeichentrick und Videospiel.

Martin ließ seinen Bonk wiederum nur für zwei Roboter stehen, die sich auf dem Mega Drive den Weg vom Jump'n'Run zum Actionspiel freischossen. "Ist es besser, schneller oder gar verrückter als Gunstar Heroes?". Die Frage war erst ausdiskutiert, als Martin es zweimal durchgespielt hatte. Unseren Test findet Ihr ab Seite 46.





Mit etwas Geschick läßt sich auch beim SEGA Activator körperliche Anstrengung gut vermeiden.

16 Augen auf beim Software-Kauf: David Perry's "Earthworm Jim" stellt "Aladdin" grafisch und spielerisch in den Schatten.



8 Konkurrenz für Mario und Sonic: Hudsons "Super Bonk" wirbelt die Jump'n'Run-Hitliste durcheinander.



14 Volltreffer: Das Cyberpunk-Adventure "Burn: Cycle" entführt CDi-Liebhaber ins nächste Jahrtausend.



24 Eine Maus im Aufwärtstrend: MAN!AC zeigt alle Videospiele rund um Disney-Figuren.

MAN!AC

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

MORTAL KOMBAT II

Der Mortal Monday liegt hinter uns, doch bevor wir "Mortal Kombat 2" im Test ausführlich auseinanderpflücken, werfen wir nochmal einen Blick auf neue Features...

Genau wie beim ersten Teil, haben die Probe-Designer auch in der Fortsetzung einige Überraschungen versteckt. Dazu zählen zum Beispiel die drei versteckten Spielfiguren. Während Ihr bei "Mortal Kombat" auf Reptile getroffen seid, warten in bestimmten Spielstufen von "Mortal Kombat 2" Noob Saibot, Jade und Smoke auf Euch. Die komplizierten Cheats, nach denen die geheimnisvollen Superkämpfer erscheinen, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe...

In der letzten Ausgabe haben wir Euch bereits mit einem vierseitigen Special über den Nachfolger zu Midways blutigem Arcade-Gemetzel informiert, in dieser Ausgabe nehmen wir die aktuellen Vorserien-Module für Sega und Nintendo unter die Lupe. Die offizielle Deutschland-Veröffentlichung der heiß ersehnten Fortsetzung ging zwar bereits am 5. September über die Bühne (soviel wir wissen ohne Tote oder Schwerverletzte), die fertige Version der Cartridge schaffte es aber leider nicht mehr rechtzeitig in die Redaktion. Trotzdem können wir Euch schon jetzt alles über "Mortal Kombat 2" verraten, so drucken wir nebenan die Kombinationen ab, mit denen Ihr den Gegner bei der Ansage "Finish Him" in ein Baby verwandelt. Die "Babality"-Moves sind eine von drei "Finish"-Varianten: Die "Friendship"-Moves haben wir Euch in der letzten Ausgabe vorgeführt, wie die "Fatalities" funktionieren, verraten wir Euch in der nächsten MAN!AC.



Raiden steht immer unter Hochspannung. Wollen wir hoffen, daß er sich nicht an Euch entlädt... (Mega Drive)


Neben der schlagfertigen Kitana tritt als zweite Frau Zwillingsschwester Mileena auf. (Super Nintendo)


Einsteiger sollten sich mit Scorpion versuchen: Er ist ein echtes All-Round-Talent. (Super Nintendo)



Wie die Friendship-Moves aller Spielfiguren funktionieren, haben wir Euch in der letzten Ausgabe verraten.



Drei versteckte Spielfiguren erwarten Euch: Dieser Schattenriß-Kämpfer heißt Noob Saibot. (Mega Drive)

Einige der "Mortal Kombat 2"-Specials funktionieren genau wie bei "Street Fighter 2". (Mega Drive)

Trotz aller Dementis hat's Acclaim doch gewagt, sämtliche Blut-, Gewalt- und Splatterszenen des Spielautomaten auf den heimischen Bildschirm zu bringen. Beim ersten Teil von "Mortal Kombat" gab's das Blut zwar schon auf dem Mega Drive, ließ sich aber nur über


Schauspieler Cage in seiner Paraderolle: Wie reiße ich meinen Gegner sauber auseinander?



Alle Falities des Automaten wurden umgesetzt. Wie sie funktionieren, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.



Das nennt Ihr blutig? Dann wartet mal, bis Euch Schlitzer Baraka andere Tricks zeigt!

einen Cheat einschalten – trotzdem wurde das Modul von der BPS indiziert und darf jetzt nur noch an Erwachsene verkauft werden. Im Ausland blieb Acclaim von dieser Form des Jugendschutzes verschont, und vor allem in Amerika entbrannte ein wahrer Run auf das Mega-Drive-Modul – trotz relativ bescheidener Grafik und Musik. Hauptsache Blut. Bei der Umsetzung des zweiten Teils wollte Nintendo nicht hinten anstehen und bat Acclaim, die neue Version genauso blutig zu gestalten, wie das Pendant auf den Sega-Konsolen. Dafür ließ Nintendo sogar die eigenen Richtlinien für Lizenznehmer (eine Art Bibel der Programmierer), in der strenge Regeln in Sachen Blut, Sex und Gewalt festgeschrieben sind, links liegen. Demzufolge kommen bei "Mortal Kombat 2" auch die gnadenlosen Super-Nintendo-Metzger in den Genuß roter Farbe.

Acclaim kann sich darüber freuen – zumindest was den internationalen Verkauf des Moduls angeht. In Deutschland wird's schon schwieriger, denn hier werden zimperliche Elternverbände sofort Alarm schlagen, die BPS einschreiten und das Spiel in kürzester Zeit indizieren. Auf neuerliche Fernsehdiskussionen zum Thema "Videospiele – Wie unsere Kinder zu Gewalttätern werden" dürfen wir uns jetzt schon freuen... *ak*



BABALITIES

Baraka:
Vorwärts, vorwärts, vorwärts, hoher Kick

Johnny Cage:
Rückwärts, rückwärts, rückwärts, hoher Kick

Jax:
Runter, hoch, runter, hoch, tiefer Kick + Block

Liu Kang:
Runter, runter, vorwärts, rückwärts, tiefer Kick

Kitana:
Runter, runter, runter, tiefer Kick

Kung Lao:
Rückwärts, rückwärts, vorwärts, vorwärts, hoher Kick

Mileena:
Runter, runter, runter, hoher Kick

Raiden:
Runter, runter, hoch, hoher Kick

Reptile:
Runter, rückwärts, rückwärts, tiefer Kick

Scorpion:
Runter, rückwärts, rückwärts, hoher Kick

Shang Tsung:
Rückwärts, vorwärts, runter, hoher Kick

Sub-Zero:
Runter, rückwärts, rückwärts, hoher Kick

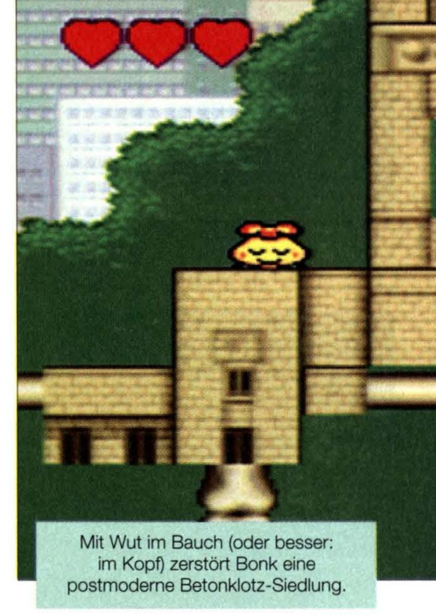
MEIN NAME IST BONK

...obwohl mich einige von Euch als „BC Kid" kennen. Vor knapp zwei Jahren verließ ich meine angestammte PC-Engine-Umgebung und ging auf dem Game Boy fremd. Auch eine NES-Version meiner Steinzeit-Eskapaden ist seit gut einem Jahr fertig, wird aber in Europa leider nicht erscheinen.
Mein ganzer Stolz sind bislang die drei PC-Engine-Jump'n'Runs, die bestenfalls von der neuen Super-Nintendo-Version übertroffen werden könnten. Meinen Ausflug ins Ballerspielgenre („Air Zonk") verschweige ich normalerweise – in Zukunft bleibe ich bei dem vertrauten Plattform-Umfeld.


B.C. Kid (NES)

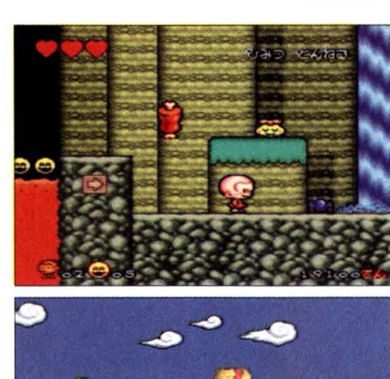
Bonk's Adventure (PC-Engine)

Bonk's Revenge (PC-Engine)


Mit Wut im Bauch (oder besser: im Kopf) zerstört Bonk eine postmoderne Betonklotz-Siedlung.

Die 8-Bit-Konsole PC-Engine wurde zwar von Hudson entwickelt, ist aber unter dem NEC-Banner in japanischen Geschäften erhältlich. Der Fernost-Erfolg (nach Nintendo ist NEC vor Sega die Nummer 2) konnte in den USA nicht wiederholt werden. Als Turbo Grafx (später Turbo Duo mit CD-ROM) floppte die technisch leistungsstarke Konsole – dank schlechtem Marketing und fehlender Software. Europäische Videospieler kennen das System und die weit über 500 Japano-Spiele auf Modul und CD nur via Import-Händler.


Wo ist Bonk?
Natürlich in dem Fahrstuhl, der ihm anstrengende Kletterpartien erspart.




Egal, ob Bonk klein, groß oder auf einem animalischen Trip ist: Schnappt er sich eine Fleischkeule, wird der Neandertaler sauer und vermöbelt die Gegner rücksichtslos.



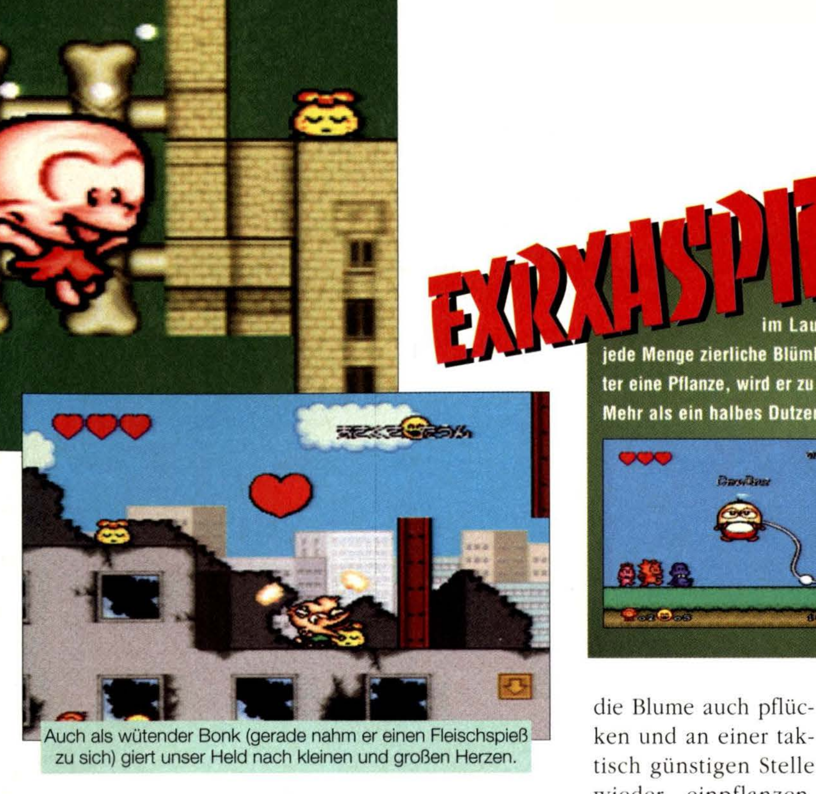

Um den Level zu verlassen, quetscht sich Bonk durch den kleinsten Schlitz. Hoffentlich trägt er keine bleibenden Schäden davon.

Wer zum Tyrannosaurus ist dieser Dickschädel? Nur ein kleines Grüppchen von Videospielern kennt den Jump'n'Run-Profi, der 1989 im Auftrag von Hudsonsoft vom japanischen Programmierteam Red auf den Bildschirm berufen wurde. Als **PC-Engine**-Maskottchen "PC-Gengin" eroberte der Steinzeit-Knirps die Herzen der Japaner und wurde bis heute mit zwei Fortsetzungen sowie einer Shoot'em-Up-Variation bedacht. Für die US-Premiere taufte Hudson ihren Urzeit-Macho in Bonk um – eine treffende Beschreibung für Sprachschatz und Hauptbeschäftigung des Helden.

Bonks primäres Erkennungszeichen ist der überdimensionierte Nahkampf-Schädel. Der verhilft Bonk nicht etwa zum Mega-IQ, ist aber eine schlagkräftige Waffe im Kampf um das Neandertal. Kommt ein Bösewicht heranmarschiert, wird dieser mit einem aggressiven Kopfnicken in die ewigen Jagdgründe befördert. Alternativ hüpft Bonk in die Höhe, dreht sich im Flug auf Knopfdruck um 180 Grad und landet kopfüber auf dem Gegner – Problem gelöst! Im Gegensatz zur Bierbauch-Attacke des Zeitgenossen „Chuck Rock" erweist sich die kopflastige Angriffsvariante als pures Spielspaß-Doping.

Insbesondere bei der brandneuen Super-Nintendo-Version hat Red jede Menge Kopfarbeit geleistet. Nicht nur, daß sich Vegetarier Bonk nach dem Genuß von leckeren Schweinshaxen in einen wütenden Raufbold verwandelt, der jeden Feind schon bei geringster Berührung entwaffnet. Nach dem Verzehr von verschiedenfarbigen Bonbons

Nur nicht den Kopf verlieren – auch wenn sich damit steinstarke Hindernisse überwinden lassen (rechtes Bild).


Auch als wütender Bonk (gerade nahm er einen Fleischspieß zu sich) giert unser Held nach kleinen und großen Herzen.

EXTRASPIEL



Traditionell stolpert Bonk im Lauf seines Abenteuers über jede Menge zierliche Blümlein. Berührt der Kopfarbeiter eine Pflanze, wird er zu einem Bonusspiel entführt. Mehr als ein halbes Dutzend aberwitzige Punktesammel-Intermezzi warten auf Euch: Einmal bestreitet Ihr als Krebs-Bonk einen horizontal scrollenden Ballerlevel, dann bringt Ihr ein hilfloses Lebewesen mit gezielten Blasebalk-Hüpfern zum Platzen.

BONK!

Er sieht aus wie ein Neandertaler, giert nach Fleischkeulen und genießt in Japan einen prächtigen Ruf: Bonk macht sich auf, Mario und Sonic das Fürchten zu lehren.

gehen mit Bonk seltsame Dinge vor. Rote Leckereien lassen ihn auf Fingerhut-Größe schrumpfen, blaue Bonbons wiederum blasen Bonk zum größten Neandertaler aller Zeiten auf – wobei natürlich vor allem sein Kopf an Umfang zunimmt. Abgesehen von der anstrengenden Kopfarbeit, muß Bonk mit vielfältigen Hilfsmitteln und Widersachern umgehen. So duftet alle paar Meter eine Urzeit-Blume, die Bonk je nach Farbe als Sprungschanze oder Extraquelle dient. Bonk kann die Blume auch pflücken und an einer taktisch günstigen Stelle wieder einpflanzen. Allerdings hat Bonk noch andere Möglichkeiten, Hindernisse zu überwinden. Senkrechte Wände sind kein Problem: Mit seinen prächtigen Beißern hakt er sich im Mauerwerk ein und klettert so Meter für Meter nach oben.

„Super Bonk“ ist zwar auch ein Jump'n'Run, weist auf 12 MBit aber eine stattliche Anzahl frischer Ideen, Gags und ein herzerfrischendes Recycling bekannter Spielelemente auf. Da sich die Levels mehrfach verzweigen und Bonusrunden und Geheimkammern enthalten, werdet Ihr eine Menge Zeit mit dem lustigen Dickschädel verbringen.


Kleine Männer, große Wirkung: Bonk kann sich nicht nur in einen Liliputaner verwandeln, sondern mutiert gelegentlich zum Schmalspur-Krebs.

Darkstalkers

Da selbst eiserne "Street Fighter"-Fans kein weiteres Update mehr haben wollen, bereitet Capcom ein neues, hochkarätiges Prügelspiel vor. Wir haben uns die Automatenversion dieses Beat'em-Ups angesehen.

Wenn Eismonster Sasquatch besonders mies drauf ist, verspeist es seinen Gegner!

Nachdem "Super Street Fighter 2" und das "Turbo"-Update nicht den erwarteten Erfolg in den Spielhallen hatten, will Capcom mit einem neuen Beat'em-Up an den Erfolg der "Street Fighter 2"-Reihe anknüpfen. Dabei haben's sich die Designer recht einfach gemacht: Man nehme die Programm-Codes von "Super Street Fighter 2 Turbo", ändere hier und da ein paar Kleinigkeiten und tausche die komplette Grafik aus – schon ist das neue Spiel fertig. So muß es gelaufen sein, immerhin gibt's wie beim "Turbo"-Automaten neben den Energieleisten oben sogenannte "Special"-Balken, die sich langsam auffüllen, sobald Ihr den Gegner trefft. Führt Ihr bei vollem Balken einen Special Move aus, feuert Eure Spielfigur ein besonders starkes Special ab – und dafür gibt's genau wie bei "Turbo" Combo-Punkte (bis zu acht Treffer nacheinander sind möglich). Nichts Neues auch hinsichtlich der Spielgeschwindigkeit: Wer noch was mitbekommen will, wählt Stufe 1, wer seinen Kumpel verwirren möchte, entscheidet sich für Stufe 3. Auch mit der Steuerung werden alle "Street Fighter 2"-Kenner sofort zurecht kommen: Einige Special Moves funktionieren genau wie beim Vorbild, auf jeden Fall werden sie mit Joystickverdrehungen ausgelöst. Doch was die grafische Gestaltung betrifft haben die Designer komplett umgedacht: Statt mit martialischen Prügelfiguren tretet Ihr bei "Dark Stalkers" mit fantasievollen Monstern an. Wer bei "Street Fighter 2" gerne in die Klamotten von Ryu und Ken geschlüpft ist und deren Special Moves beherrscht, sollte sich für den Vampir Demitri Maximoff entscheiden. Mit Feuerball und verschiedenen Fledermausattacken stürzt er sich auf den Gegner. Fans des Kultfilms "American Werwolf" halten sich an Jon Talbain, ein zähnefletchendes Monster. Auch Frankenstein mußte



Sieht aus wie ein Special, ist aber ein ganz normaler Schlag des Pharao.



Ungeheuer Rikuo erwartet Euch im Schilf des Amazonas



Kurz vor der Begegnung mit dem Feuerwesen wartet dieser Roboter



"Dark Stalkers" hat das Zeug zum Mega-Hit: Aufwendige Backgrounds, fantastische Animationen, ideenreiche Spielfiguren und "Street Fighter 2"-Gameplay.







Zehn Spielfiguren dürft Ihr selbst steuern, danach warten zwei schwierige Endgegner.



Frankensteins Sohn Victor erwartet Euch im Labor seines Erschaffers. Vorsicht: Er ist elektrisch geladen.



Showdown in der Festung des bösen Feuerdämons, der laufend seine Gestalt verändert.

Capcom hat vom Erfolg der unappetitlichen Blutorgien der "Mortal Kombat"-Automaten gelernt und "Dark Stalkers" ebenfalls mit reichlich Blut angereichert. Das seht Ihr aber erst, wenn Ihr den Gegner mit Waffen malträtiert (zum Beispiel mit dem Samuraischwert, den Krallen des Werwolfs oder den diversen Kettensägen von Lord Raptor).

Pharao Anarakis ist zwar schrecklich langsam, dafür verwirrt er seinen Gegner durch die einfallsreichsten Attacken.



Natürlich haben auch die "Dark Stalkers"-Helden reichlich Specials auf der Pfanne

Einige Specials erinnern stark an "Street Fighter 2". So schleudert Demitri seine Feuerbälle wie Guile.

Neben Katzenfrau Felicia tritt Morrigan an, eine Dame, die ständig von Fledermäusen umgeben ist.

passend zu "Dark Stalkers" einen Charakter zusammennähen: Frankies Sohn Victor von Gerdenheim setzt seine Kontrahenten mit elektrischen Stößen unter Strom. Wer auf Hardrocker steht, wählt den Zombie Lord Raptor, eine ungemütliche Kreatur, die nie ohne Kettensägen aus dem Haus geht. Anakaris wiederum ist ein alter Pharao aus Ägypten, der mit Mullbinden und magischen Kräften angreift. Auch für Freunde des anderen Geschlechts hält Capcom zwei Lösungen bereit: Entweder Ihr legt Euch mit Katzenfrau Felicia auf die Lauer, oder Ihr steuert die schottische Schönheit Morrigan Aensland. Fehlen noch drei Helden: Samurai Bishamon, ein Fernost-Dämon mit scharfer Klinge, Rikuo, das grüne Monster aus dem Amazonas, und Sasquatch, ein liebenswertes Zotteltier aus Kanada, das seinen Gegner einfriert oder gleich verspeist.

"Dark Stalkers" ist neben "Super Street Fighter 2 Turbo" das beste Prügelspiel des Jahres. Grafisch erinnert es an SNKs "Samurai Shodown", ist aber noch einfallsreicher und innovativer. Alle Spielfiguren haben witzige Animationen in petto, so zupft Lord Raptor nach dem Sieg an seiner E-Gitarre, während sich Anakaris zur Deckung in seinen Sarkophag verzieht. Auch spielerisch gibt's an "Dark Stalkers" nichts auszusetzen – immerhin handelt es sich quasi um ein sehr ausführliches Update von "Super Street Fighter 2". Wann Capcom dieses Prachtspiel auf Konsole umsetzt, steht leider noch nicht fest. Sobald uns nähere Informationen zu den Heimversionen vorliegen, wagen wir uns erneut ins Monsterland. *ak*



SYNDICATE

Die Zukunft ist dunkel und böse. Politik und Vetternwirtschaft hat die Menschheit zwar hinter sich, dafür beherrschen bewaffnete Cyborgs die Straßen!



Wuselnde Mini-Männer sind bei jedem Spiel der englischen Elite-Entwickler Bullfog mit von der Partie. Im Klassiker "Populous" zündeln und fechten sie für einen göttlichen Herrscher, im neuen PC-Spiel "Theme Park" stürmen die Winzlinge einen digitalen Vergnügungspark. Auch in der bleihaltiger Anti-Utopie "Syndicate", dem vorletzten Strategiespiel von Bullfrog, bekommt Ihr es mit den kleinen Kollektiv-Tätern zu tun. Jeweils vier Sprites gehorchen Eurem Kommando – der Rest steht gegen Euch! Multinationale Konzerngruppen zanken um die allmächtige Digi-Droge CHIP. Diese verändert das Bewußtsein des Trägers und wird so zum Werkzeug für die Manipulation ganzer Völker. Doch der Kampf um das CHIP-Monpol macht die Firmen mürbe. Gangstersyndikate nutzen die Chance und unterwandern die Konzerne bis hinauf zur Vorstandsebene. Auch der Spieler ist einer der kriminiellen Seiteneinsteiger – sein Syndicate ist zum Machtkampf bereit.



Ein Vorspann führt Euch in das Zeitalter der Gewalt ein.

Euer Schlachtfeld ist die Straße, wo sich zwischen friedlichen Zivilisten auch die finsteren Handlanger anderer Syndikate mischen. Ähnlich wie im Nintendo-Rollenspiel "Shadow Run" blickt Ihr von schräg oben in die Häuserschluchten und Hinterhöfe. Zu Euren Füßen liegt eine pedantisch simulierte Welt, mit Fahrzeugen, öffentlichen Gebäuden und vielen, vielen Menschlein. Das Ziel des von Euch gesteuerten Einsatzteams sind Einzelpersonen (Doppel-Agenten, Waffenschieber, gegnerische Kommandanten), aber auch ganze Einheiten der Konkurrenz. Tüftelt einen Plan aus, wie Ihr am besten an die Halbwelt-VIPs herankommt und laßt Eure Männer Etappe für Etappe auf eine taktisch günstige Position vorrücken. Schaltet Wächter aus und kapert Fahrzeuge – dann ein schneller Einbruch in den Schlupfwinkel Eures Gegners, Dauerfeuer aus allen Rohren, und die Sache ist geritzt. Zum Glück gelten die herumwuselnden Zivilisten in der Welt von "Syndicate" als Kunden, sonst würden sich Eure Killer den Weg zu ihrem Ziel wohl mit dem Raketenwerfer freikämpfen.



Die Straße ist Euer Schlachtfeld: Ihr sucht Euer Opfer zwischen den Zivilisten und vernichtet es durch einen...



...exakt geplanten Anschlag. Die Bilder unten stammen aus der Sega-, das längliche (oben) aus der Nintendo-Version.

Vor jedem Einsatz stellt Ihr geeignete Agenten zu einem handlichen Quartett zusammen. Auf dem Operationstisch erhalten die Männer künstliche Organe und Gliedmaßen, die ihre natürlichen Kräfte und Fähigkeiten verstärken. Danach wühlt Ihr in der Waffenkammer und steckt den Agenten Verbandskästen und Kurztrecken-Scanner zu. Damit Eure Leute beim Stadtbummel nicht durch ihre altmodischen Ausrüstungsgegenstände auffallen, beschäftigt Ihr eine eigene Entwicklungsabteilung, die Euch ständig mit neuen High-Tech-Spielereien und Super-Waffen beglückt.

Die gewohnt zynische Zukunfts-Simulation wird nach ihrem Debüt als Disketten-Spiel nun für den Start in die Konsolen-Welt fertiggemacht. Bullfrog arbeitet momentan gleichzeitig an einer Mega-Drive- und an einer Super-Nintendo-Version, die sich beide in einigen Punkten vom PC-Vorbild unterscheiden. Statt dem Netzwerk-Modus des Originals, wird bei den Konsolen-Varianten der Multi-Spieler-Adapter unterstützt. So habt Ihr zumindest ein paar Mittäter, wenn Ihr im Auftrag des Syndikats durch den Großstadt-Dschungel streift – voraussichtlich schon ab dem nächsten Monat.



Theme Park



Von der düsteren Zukunft in eine heitere Gegenwart: Mit "Theme Park" simuliert Bullfrog den Arbeitstag eines Vergnügungspark-Managers. Der Spieler plant die räumliche Verteilung und den Aufbau der Attraktionen, legt sanitäre Einrichtungen und Grünflächen an und verwaltet das Budget der Entwicklungsabteilung, die eifrig an neuen Achterbahnen und Spielplätzen tüftelt. Wenn die Besucher-Massen durch das Gelände wuseln, nach Erfrischungen schreien, die Karussells verschleißen und Eure Belegschaft in den Streik treiben, braucht Ihr Konzentration und Organisationstalent. "Theme Park" ist eine köstliche Mischung aus fröhlichem Rummel und nervenzermürbender Hektik. Nach der PC-Version werkelt Bullfrog zur Zeit an Varianten für Super Nintendo, Atari Jaguar, 3DO und Mega Drive; letzterer entstammen unsere Bilder.


EINE
STADT
SIEHT
ROT
SPIDER-MAN®
VENOM™
MAXIMUM CARNAGE™
Acclaim Hotline: 0211 / 52 33 222
MARVEL COMICS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
MEGA DRIVE
Acclaim
Entertainment GmbH
Marvel is a Trademark of and Licensed from Midway Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved · Used by Permission.

Burn: Cycle

Countdown im Cyberspace

Zu Be

Wo ist das Gegenmittel: Cutter wurde ein Computer-Virus eingeimpft, der nach 24 Stunden aktiv wird.

24 Stunden im Jahr 2043: So lange hat Cutter Zeit, den Computer-Virus aus seinem Gehirn zu eliminieren. Erwartet ein hemmungsloses Cyberpunk-Adventure mit surrealistischen Einblicken in eine Hardcore-Zukunft.

Als Datendieb schlägt sich Cutter mehr oder weniger illegal durchs Leben: 20.000 Credits für einen schnellen Job und ab durch die Mitte. Dummerweise gerät er eines Tages an die Softech Corporation. Dort wird Cutter der Computer-Virus „Burn: Cycle" eingeimpft und zerfrißt alsbald seinen Geist wie Salzsäure den Wohnzimmerteppich. Wer zum Teufel hat ihm das angetan? Was passiert mit ihm? Worum geht's eigentlich? 24 Stunden bleiben Cutter, seine Peiniger aufzustöbern und den Virus-Killer zu aktivieren.

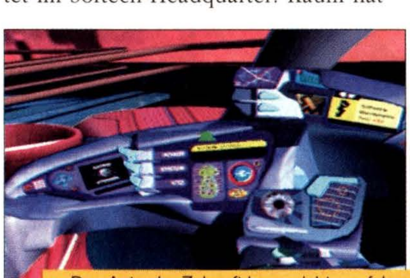
Die grelle Science-fiction-Odyssee startet im Softech-Headquarter: Kaum hat Cutter sein Infrarot-Sichtgerät aufgesetzt und den Laser auf „Shoot'n'kill" gestellt, eröffnen die Sicherheitsleute das Feuer. Cutter schlägt sich bis zum Parkplatz eines flugtauglichen Firmen-Autos durch, bringt es in seine Gewalt und hebt ab Richtung Downtown.

„Blade Runner" pur: Die Entwickler ließen sich ausgiebig von Ridley Scott's düsterer Zukunfsvision inspirieren und bastelten ein spielerisch und grafisch wunderliches, aber nicht minder reizvolles Action-Adventure. Ähnlich wie „Voyeur" verwendet auch dieses exklusive CDi-Spiel in einigen Szenen Full Motion Video, benötigt aber keine Digital-Video-Cartridge. Die Live-Video-Qualität ist zwar objektiv schlechter als bei „Voyeur", doch die gesamte Optik im Spiel vermittelt absichtlich ein leicht verzerrtes Bild von Gegenständen und Personen. Wenn Cutter durch die Gänge des Softech-HQ streift,



Leichen pflastern seinen Weg: Eine Kollegin will Cutter helfen, aus dem Firmengebäude...

...zu entkommen, doch bezahlt sie ihre Hilfsbereitschaft mit dem Leben.



Das Auto der Zukunft kann nicht nur fahren, mit den richtigen Codes hebt es ab und fliegt Euch zum nächsten Schauplatz.



…n des Spiels müßt Ihr aus dem Softech-Firmen-HQ entkommen: Dank der Karte (2. Bild v.l.) könnt Ihr Euch orientieren, wo sich der Ausgang befindet. Mit dem Fadenkreuz erfaßt Ihr die Sicherheitsleute, die Euch auf der Flucht im Weg stehen.

gibt der Spieler via Joypad die Laufrichtung an, danach folgt eine filmartige Sequenz mit fließend animierter, vorberechneter 3D-Grafik – wir erinnern uns an „7th Guest". Um diesen Part zu überleben, müßt Ihr gelegentlich auftauchende Gegner mit dem Zielkreuz erfassen und schnell feuern. Danach sprengt Ihr Euch mit einer Zeitbombe den Weg zum futuristischen Fliewatüt frei, entwendet **Code- und Kreditkarte** und erlebt eine prächtige 3D-Action-Szene. Ihr fliegt durch die engen Großstadt-Straßen, ballert nebenbei ein paar feindliche Geschosse ab und genießt die surrealistische Grafik-Bonanza in gedämpfter Purpur-Optik. Film-typisch untermalt ein Soundtrack das Geschehen: Dabei spielt nicht ständig dieselbe Melodie, die Soundkulisse richtet ganz nach den spielerischen Aktionen. Soundeffekte, Sprachausgabe, Musik: Ähnlich unkonventionell wie das grafische Outfit, trägt der Klangteppich entscheidend zum Cyberpunk-Ambiente bei.

Seid Ihr schließlich in Downtown angekommen, entwirren sich die ersten Informationen, auf was sich Cutter eingelassen hat. In der Designer-Bar wagt Ihr ein Spielchen am „Psychic Roulette", um das gewonnene Geld schnurstracks in eine TV-Box zu investieren. Ihr wählt die moderne Variante der Tagesthemen und erfahrt so, was in der Welt passiert. Später beichtet Ihr in der „Church of Karmic Consciousness", plaudert mit ein paar netten Mädels und werdet gelegentlich abgeknallt. Der Spielverlauf ist meist interaktiv, wird aber von linearen Filmeinspielungen unterbrochen. Ihr bestimmt zwar, wohin Ihr geht, könnt Euch aber trotzdem nicht frei bewegen. Habt Ihr eine Aufgabe erledigt, ein Rätsel gelöst oder seid an einem bestimmten Punkt des Spiels angelangt, wechselt der Blickwinkel. Seht Ihr die Grafik normalerweise aus der Ich-Perspektive von Cutter, zeigen ihn die nicht beeinflußbaren Szenen in verschiedenen Kameraeinstellungen.

Die Entwickler legten augenscheinlich Wert darauf, ein durchgestyltes Techno-Umfeld zu schaffen. Nicht zuletzt die feinsinnige Abstimmung von Grafik und Sound trägt dazu bei, daß der Spannungsbogen stimmt. „Burn: Cycle" hält, was ähnliche Programme versprechen: Cyberspace zum Mitmachen, optisch ungewöhnlich präsentiert und die besonderen Fähigkeiten von CDi in den Vordergrund rückend. Wer dank Mega-CD auf den Geschmack kam, abseits typischer Modul-Kost nach neuartigen Spielkonzepten zu suchen, der sollte „Burn: Cycle" unbedingt probespielen. Im Herbst erscheint es in der englischen Fassung, für Anfang 95 ist eine komplett deutsche Version angekündigt. Dieses Update wird übrigens dezent entschärft, da das Original in einigen Passagen ziemlich blutig in Szene gesetzt wurde.



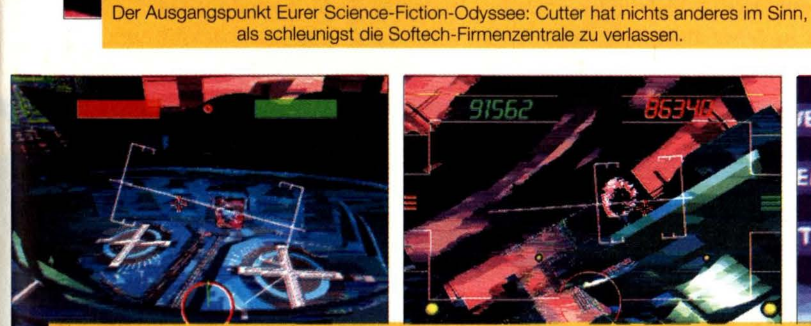
In der Designer-Bar erwarten Euch sonderliche Vergnügungen: Warum versucht Ihr nicht eine Partie "Psychic Roulette"?



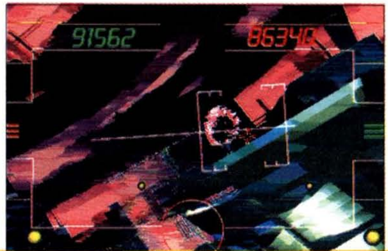
Alptraumstadt der Zukunft: Hinter jedem Gebäude könnte Euer Mörder lauern.

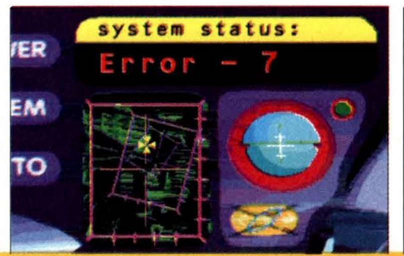
Unterwegs erhaltet Ihr etliche Gegenstände, die Ihr gezielt einsetzt. Mit dem Schlüssel startet Ihr Eurer fliegendes Auto, die Bombe sprengt den Weg frei und die Kreditkarte erlaubt so manches abstruse Entertainment im Jahr 2043. Weitere Extras findet Ihr im späteren Verlauf von „Burn: Cycle".





Der Ausgangspunkt Eurer Science-Fiction-Odyssee: Cutter hat nichts anderes im Sinn, als schleunigst die Softech-Firmenzentrale zu verlassen.







Wenn Ihr mit dem flugtauglichen Firmen-Flitzer von einem Schauplatz zum anderen fliegt, erwartet Euch eine Action-Szene, die tödlich enden kann (rechtes Bild).

DER WURM IST

David Perrys Meisterwerk ist fast fertig – MAN!AC folgt Regenwurm Jim ins interstellare Abenteuer.

Fleißige MAN!AC-Leser erinnern sich bestimmt an den Vorbericht über „Earthworm Jim" in der Ausgabe 7/94. Inzwischen ist Shiny Entertainment, die Firma von "Aladdin"- und "Cool Spot"-Macher David Perry, mit dem Spiel in der finalen Design-Phase. Wir hatten die Gelegenheit, einen genaueren Blick auf Super-Nintendo- und Mega-Drive-Version zu werfen.

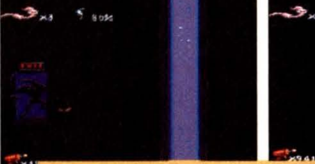
Noch einmal die Vorgeschichte im Kurzabriß: Jim ist ein friedlicher Regenwurm, der auf der Erde immer wieder den Attacken einer hungrigen Krähe ausgeliefert ist. Während er sich gerade vor einem Angriff in Sicherheit bringt, tobt hoch oben im Weltraum eine Schlacht um einen cybernetischen Raumanzug. In der Hitze des Gefechts fällt dieser auf die Erde – und genau auf Jim, der sich in einen bärenstarken Superhelden verwandelt. Aber die Gefahr lauert bereits in Gestalt von verschiedenen Weltall-Wesen, die hinter den geheimnisvollen Kräften des Anzugs her sind. Ihr steuert Jim durch ein aufregendes Abenteuer auf verschiedenen Planeten, wo Ihr Bösewichte ausschaltet und versucht, Eure Klamotten zu behalten. Neben den typischen Fähigkeiten eines Superhelden – Waffe ziehen, springen, rennen – kann Jim noch viel mehr. Sein Anzug entwickelt nämlich ein Eigenleben, wobei der bedauernswerte Wurm als Peitsche, Helikopter-Rotor oder Seil herhalten muß.

Jede Station Eurer Reise führt auf einen Planeten, der von einem Bösewicht kontrolliert wird. Mal kündigt sich einer drohend im Hintergrund an, ein anderes Mal verfolgt Euch ein Feind als kleines Hündchen, um sich im nächsten Moment in einen gefräßigen Monster-Köter zu verwandeln. In verschiedenen Formen begegnet Ihr den Hütern der einzelnen Planeten immer wieder, während Jim versucht, zwischen Müllhalden, Flammenfallen oder in Fabriken den Weg zum Ausgang zu finden.

Am Anfang hangelt, klettert und springt Ihr durch fast traditionelle Jump'n'Run-Abschnitte, später kommen kleine Rätsel dazu. So müßt Ihr einen Riesenhamster befreien, um auf seinem Rücken an gefräßigen Seemonstern vorbeizukommen, oder Türmechanismen aktivieren. In einigen Abschnitten verliert Ihr Euren Anzug und müßt als unbewaffneter Wurm so lange überleben, bis Ihr eine Gelegenheit zum Anziehen habt. Auf einem ekelerregenden Abfall-Mond bekämpfte Jim ein Schleimwesen, indem er beim Bungee-Springen dessen



Kleine Fotomontage: Der Schoßhund links verwandelt sich urplötzlich in das beißwütige Monster rechts.



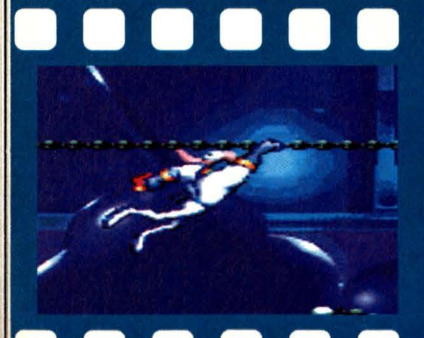




Da tappt der Regenwurm im Dunkeln – Ihr wandert durch die Finsternis und begegnet einem bedrohlich starrenden Augenpaar.

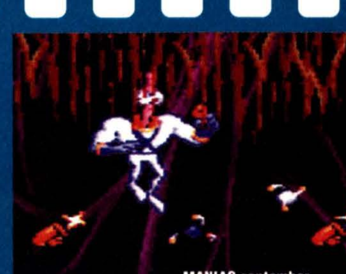


Mit dem Schalter befreit Ihr den Riesenhamster. Auf ihm reitet Jim dann zum Ausgang.





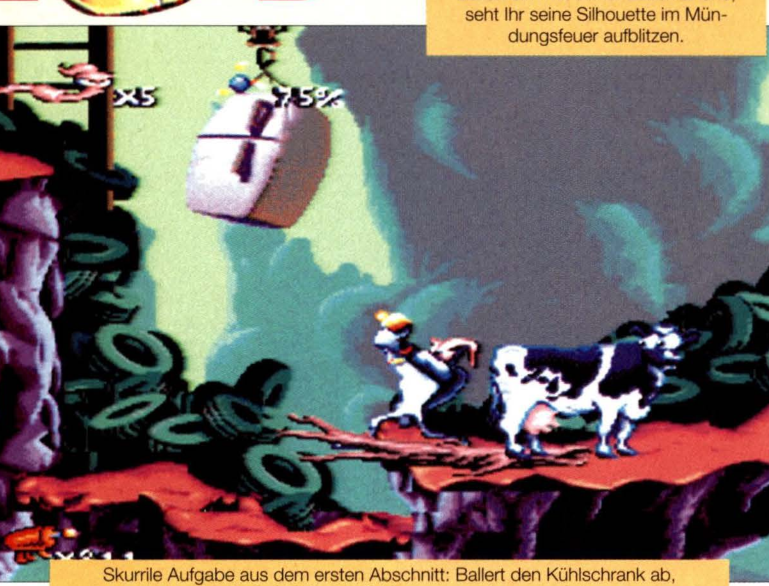







Ballert Jim mit seiner Laserkanone, seht Ihr seine Silhouette im Mündungsfeuer aufblitzen.


Der Cyber-Anzug entwickelt oft ein Eigenleben – hier mißbraucht er den Regenwurm als Lasso.


Skurrile Aufgabe aus dem ersten Abschnitt: Ballert den Kühlschrank ab, damit die Kuh in den Weltraum geschossen wird.


In der Hölle kämpft Ihr gegen einen Teufel, der sich nach einem Treffer samt Heiligenschein verabschiedet.


Wenn Ihr den Anzug verliert, müßt Ihr Euch als wehrloser Wurm durch die Levels quählen.

Seil zerlegt. Im nächsten Level fallt Ihr durch stachelige Gänge, in denen nur der Einsatz Eures Regenwurm-Propellers vor dem Aufspießen rettet.

Habt Ihr eine Stufe samt Mittel- und Endgegner abgeschlossen, schwingt sich der Held auf sein Raketenmotorrad, um zur nächsten Welt zu flitzen. Dabei liefert sich Jim ein hitziges 3D-Rennen mit der Psychocrow, einem finsteren Kopfgeldjäger. Ihr sammelt Turbo-Extras ein, um auf Lichtgeschwindigkeit zu beschleunigen, müßt Euch aber vor herumfliegenden Asteroidenbrocken in Acht nehmen.

Insgesamt stehen Euch knapp zwanzig Levels bevor. Jim irrt durch die Gänge einer Unterwasserstation, hangelt sich durch elektrische Höhlen und besucht ein stockfinsteres Alien-Haus. Jump'n'Run-Stufen wechseln sich mit


Im Hyperraum liefert sich Jim atemberaubende 3D-Rennen mit dem Kopfgeldjäger Psychocrow.

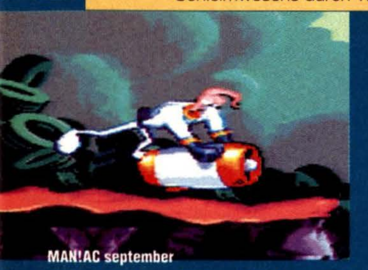
Verfolgungsjagden ab, zwischendurch müßt Ihr Euer Köpfchen einsetzen oder punktgenau manövrieren – und immer gibt's etwas zu lachen, denn die Designer ließen sich zahllose Gags einfallen. Die Munition Eurer Waffe ist beschränkt, lädt sich zu einem Mindestsatz aber wieder auf. Als Extras könnt Ihr bitter notwendige Ersatzenergie aufnehmen oder einen Superschuß für die Jims Laserpistole einsammeln.

Im Gegensatz zu den mehr oder weniger ähnlichen David-Perry-Werken der Vergangenheit ist "Earthworm Jim" ein völlig neugestaltetes und sehr viel liebevolleres Projekt: Viele Spezialeffekte, wunderschön gezeichnete Hintergründe und nicht zuletzt die unglaublich detaillierten Comic-Animationen von Jim verschaffen dem Spiel eine begeisternde Grafik. Spielerische Einfälle am laufenden Band und abwechslungsreiches Leveldesign sorgen auch bei Videospielgourmets für zufriedene Gesichter.

Im November soll das überschwengliche Action-Jump'n'Run auf den Markt kommen, das uns MAN!ACs bereits jetzt an die Joypads fesselte – der Test folgt, sobald uns eine fertige Version in die Hände fällt.



Beim Bungee-Duell müßt Ihr das Seil des Schleimwesens durch Treffer zerstören






CAPCOM TOTAL

Auf der letzten CES-Messe stellte Capcom mehrere Software-Perlen in Aussicht. Wir präsentieren Euch die ersten Fotos!

Bis kurz vor Redaktionsschluß stand noch gar nicht fest, ob "Super Street Fighter 2" (Super Nintendo) überhaupt in Deutschland veröffentlicht wird. Zuerst hieß es, Nintendo würde auf die "Turbo"-Variante warten, doch kurzfristig wurden diese Pläne umgeschmissen. Zur Zeit wird unter Hochdruck an der deutschen Variante gearbeitet, die Veröffentlichung ist für Oktober geplant. Den Test des Spiels findet Ihr in MAN!AC 9/94.

Mit der Umsetzung ihres erfolgreichen Spielautomaten "Street Fighter 2" mauserte sich Capcom von heute auf morgen zu einem der wichtigsten Spielehersteller. Dank "Street Fighter 2" als Zugpferd konnte Nintendo in den USA Millionen von Grundgeräten absetzen – immerhin gab es das in Amerika heiß geliebte Prügelspektakel ursprünglich nicht für das Mega Drive. Binnen weniger Monate erscheinen weitere Bestseller (allen voran "Magical Quest"), erste Sega-Umsetzungen und bald auch deutsche Versionen des Prügel-Updates "Super Street Fighter 2".
Gleich zwei Jump'n'Runs mit Disney-Charakteren stehen auf dem Capcom-Programm: In "Bonkers" übernehmt Ihr die Rolle des Cartoon-Polizisten D. Bobcat, der ständig auf der Jagd nach tollwütigen Toon-Verbrechern ist. Dank putziger Figuren ist "Bonkers" ein gewaltfreier Spaß nicht zuletzt für junge Spieler. Im zweiten Disney-Spiel, "The Great Circus Mystery", müssen Mickey und Minnie Entführer stellen, die eine Zirkuscrew verschleppt haben. Ob als Cowboy mit Cowgirl, Geisterjäger oder Bergsteiger – genau wie bei "Magical Quest" könnt Ihr die verschiedenen Werkzeuge und Waffen Eurer Figur einsetzen. Näheres zu den beiden Spielen verrät Euch Cartoon-Spezialist Ingo in unserem Disney-Feature ab Seite 22.
Weniger knuddelig geht's bei der Umsetzung eines älteren Capcom-Automaten zur Sache: Superheld "Captain Commando" tritt gegen den außerirdischen Teufel Scumocide an, ohne dabei auf seine geliebten Flammenwerfer und anderer Vernichtungswaffen zu verzichten. Drei verschiedene Spielfiguren stehen zur Wahl, außerdem können zwei Spieler gleichzeitig antreten. Auch zu Marvels populärer Comicreihe "X-Men" präsentiert Capcom das passende Spiel. Zu Euren Gegnern zählen Magento, Wolverine, Gambit und all die anderen Bösewichte der Comic-Serie.
Mit besonderer Spannung erwarten wir "Demon's Crest", die 16-Bit-Variante der klassischen NES-Reihe "Gargoyle's Quest". Das Fantasy-Abenteuer verbindet einen knackigen Schwierigkeitsgrad mit Grusel-Grafik und packender Fantasy-Atmosphäre. Schließlich wird mit "Mega Man X²" die Marathon-Serie um den gleichnamigen springenden Tausendsassa weitergeführt.

Mit "Demon's Crest" erscheint die überfällige 16-Bit-Variante der "Gargoyle's Quest"-Reihe auf dem NES.

Captain Commando und seine Kollegen kümmern sich um Schwerverbrecher

Für's Mega Drive steht etwas weniger auf dem Programm: In "The Wily Wars" randaliert der Mega Man-Gegner Dr. Wily erstmals auf einer Sega-Konsole – Ihr dürft dabei viele Elemente aus den erfolgreichen NES-Spielen erwarten. Eine Lizenz des Comic-Giganten Marvel ist "Punisher", in dem ein totgeglaubter Ex-Cop auf eigene Faust mit den Verbrechern abrechnet. Ganz nach "Final Fight"-Manier verprügelt Ihr im Duett mit einem Freund die anstürmenden Super-Schurken. *ak*

CAPCOM'S CES-HIGHLIGHTS

Titel	Kapazität	Genre	Erscheinungstermin bei uns
Super Nintendo			
Bonkers	8 MBit	Jump'n'Run	1. Quartal '95
Capcom Soccer Shootout	12 MBit	Sport	nicht geplant
Captain Commando	16 MBit	Beat'em up	nicht geplant
Demon's Crest	16 MBit	Action-Adventure	2. Quartal '95
Great Circus Mystery	12 MBit	Jump'n'Run	1. Quartal '95
Mega Man X²	k.A.	Jump'n'Run	nicht bekannt
Slam Masters	24 MBit	Sport	September
Super Street Fighter 2	32 MBit	Beat'em up	Oktober
X-Men	k.A.	Beat'em up	1. Quartal '95
Mega Drive			
Great Circus Mystery	12 MBit	Jump'n'Run	nicht bekannt
Mega Man – Wily Wars	12 MBit	Jump'n'Run	nicht bekannt
Slam Masters	24 MBit	Wrestling	nicht bekannt
Super Street Fighter 2	40 MBit	Beat'em up	erhältlich
The Punisher	16 MBit	Beat'em up	nicht bekannt


Ein Punisher kennt keine Gnade: Der Ex-Cop räumt reihenweise Halunken aus dem Weg.



Beim "Punisher"-Modul (Mega Drive) könnt Ihr auch mit zwei Figuren gleichzeitig antreten.

Harry & Son

Eine Legende kehrt zurück: Nach zwölf Jahren und zwei Konsolengenerationen geht Pitfall Harry auf die neuerliche Suche nach Mysterien und Schätzen.

David Cranes komplettes Original-Atari-VCS-"Pitfall!" ist als Bonusabschnitt in der Neuauflage versteckt

Der Superhit "Pitfall!" (von **David Crane** 1982 programmiert) gehört mit millionenfach verkaufter Auflage zu den erfolgreichsten Videospielmodulen aller Zeiten. Der Hersteller Activision reaktiviert nun – mehr als zehn Jahre später – den Sohn des Forschers, der bevorzugt in Südamerika unterwegs ist und dort seit einer Expedition als verschollen gilt. Sohn Harry Jr. beginnt die Suche und gerät auf dem Mega Drive, dem Mega-CD und dem Super Nintendo ins gefährliche "Mayan Adventure".



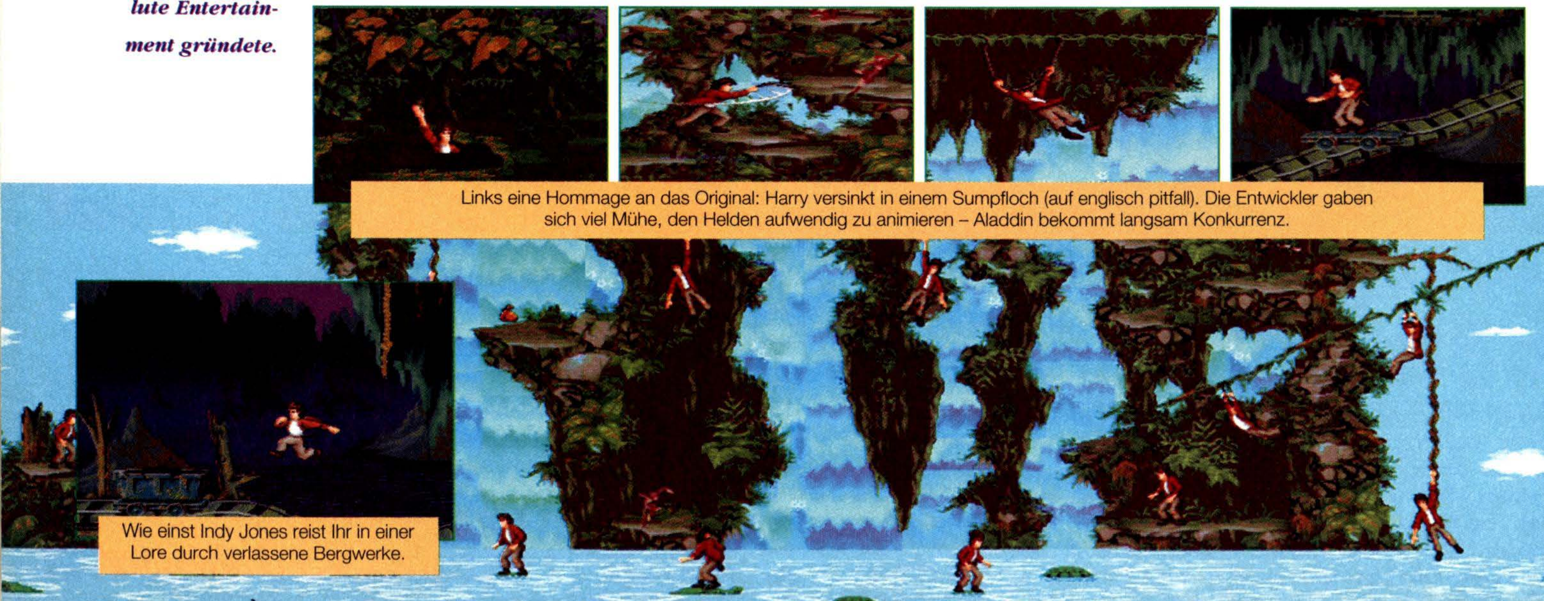
Harry Jr. im Tempel des Todes: Die Maya-Krieger sind viel lebendiger als ihr Ruf – und gar nicht gut auf Schatzsucher zu sprechen.

Der Altmeister gestaltete die beiden Atari-VCS-Folgen "Pitfall!" und "Pitfall 2: Lost Caverns". Mit der Neuauflage hat er aber nichts mehr zu tun, da er Activision vor Jahren verließ und zusammen mit einigen Kollegen den Videospielehersteller Absolute Entertainment gründete.

Die Rettungsaktion führt Euch in das ehemalige Königreich der legendären Maya, deren Tempel längst verfallen und vom Regenwald überwuchert wurden. Wie einst der Papa reist Ihr zu Fuß durch den immergrünen Dschungel, weicht Sumpflöchern aus, schwingt Euch an Lianen über Abgründe und balanciert auf Krokodilsköpfen, um über Flüsse zu kommen. Daneben beherrscht Junior auch weitere Talente: Er ist mit Boomerang und Peitsche bewaffnet, die seit Indy Jones zur Standardausrüstung jedes Abenteurers gehört. Durch gezielte Steinwürfe aktiviert Ihr Schalter und treibt Tiere in die Flucht. Außerdem hangelt Harry sich an der Decke entlang oder benutzt elastische Urwaldpflanzen als Bungee-Seil. In einem verlassenen Bergwerk steigt Harry Jr. in eine Lore, die in rasender Fahrt durch die Stollen brettert; später erklimmt Ihr einen Wasserfall und entdeckt verwunschene Ruinen, in denen Geister und Skelette spuken. Um Euren Vater zu befreien, müßt Ihr den geheimnisvollen Maya-Tempel finden, in dem noch immer Priester der versunkenen Hochkultur hausen. Natürlich haben die Wächter mechanische Fallen und verwinkelte Labyrinthgänge angelegt, die Eure ganze Konzentration fordern.

Die Entwickler gaben sich Mühe, die Rückkehr von Pitfall Harry zu einem Ereignis zu machen: Famose Animationen, geschickt variiertes Spieldesign mit kleinen Rätseln. Im Frühjahr '95 dürft Ihr das Abenteuer im tropischen Regenwald aufnehmen.

Links eine Hommage an das Original: Harry versinkt in einem Sumpfloch (auf englisch pitfall). Die Entwickler gaben sich viel Mühe, den Helden aufwendig zu animieren – Aladdin bekommt langsam Konkurrenz.



Wie einst Indy Jones reist Ihr in einer Lore durch verlassene Bergwerke.

Nintendo®

BiG news! No. 1

NEU UND EXKLUSIV:

Das „More Fun Set" von Nintendo®!

Die Super-Spiel-Spaß-Sensation des Jahres!

SUPER 16 BIT HI-TECH

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM + Super GAME BOY™ + SUPER MARIO WORLD

MORE FUN SET

Spiel Deine Game Boy™ Spiele in Farbe auf dem Super Nintendo™!

Das More Fun Set macht's möglich – und vieles mehr!

- Spiel Super Nintendo™ – Konsole, Super Mario World™ Kassette und High-Tech-Controller sind gleich dabei.
- Spiel Deine Game Boy™ Spiele auf dem Super Nintendo™ in Farbe auf dem Großbildschirm: Der Super Game Boy™ im Set dient als Farb-Adapter.
- Zauberei: Dein Game Boy™ Spiel erscheint in Farbe auf dem großen TV-Bildschirm
- Jetzt kannst Du alle Super Nintendo™ und alle Game Boy™ Spiele auf dem Super Nintendo™ spielen – in Farbe.
- Mit Super-Stereo-Sound.
- Außerdem enthalten: der Super Game Boy™ Spieleberater für viele Tips und Tricks.
- Game Boy™ Spiele nicht enthalten.

PAL VERSION

Nintendo®

AN ALLE GAME BOY™ BESITZER!

Millionen begeisterter Game Boy™ Spieler sind aus dem Häuschen! Das „MORE FUN SET" von Nintendo® macht alles möglich – denn da ist wirklich alles drin. Der neue Super Game Boy™ Adapter:

➲ Spiel alle Deine Game Boy™ Spiele auf der Super Nintendo™ Konsole über den großen TV-Bildschirm – 50x größer, in Farbe und mit Super-Stereo-Sound. Der beigefügte 76seitige Spieleberater enthält wertvolle Tips und Tricks.

➲ Spiel Super Nintendo™ mit 16-Bit-Power – Super Nintendo™ Konsole, High-Tech-Controller und der absolute 16-Bit-Hit „Super Mario World™" sind im „MORE FUN SET" ebenfalls enthalten. „MORE FUN SET" – ein völlig neues Spielerlebnis – Super-Spiel-Spaß komplett!

HAVE MORE FUN!

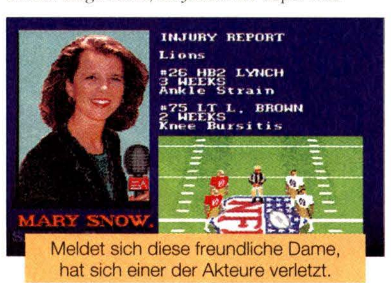


NEWS

Madden, die 5.

Darauf haben alle Football-Fans gewartet: Electronic Arts beschert uns die alljährliche "Madden"-Verbesserung für das Mega Drive. Für "Madden '95" wurde die Grafik neugestaltet, die Spieler sind nun digitalisiert. Fox-Network-Lizenz und die wichtigsten Spielernamen der NFL gehören ebenso zu den 95er-Neuerungen, wie zahlreiche unverbrauchte Spielzüge. Außerdem gelten die Regeländerungen der neuen NFL-Saison. Erheblich stärkere Gegner und Verletzungsrisiko vergrößern den Reiz am Saisonmodus, der zu allem Überfluß auch noch mit Einzelstatistiken glänzt.

Madden '95, 16 Mbit, Electronic Arts, ab November für Mega Drive, im Januar für Super NES



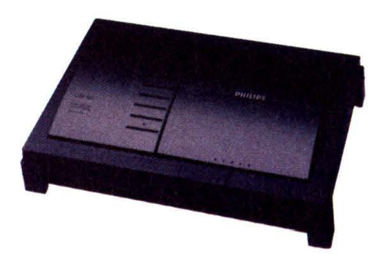
Meldet sich diese freundliche Dame, hat sich einer der Akteure verletzt.

Low-Price-CDi

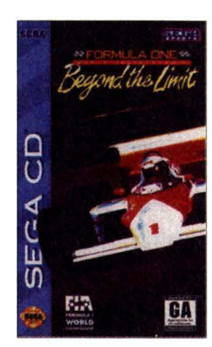
Pünktlich zum Herbstgeschäft ergänzt Philips die CDi-Produktpalette mit dem preiswerten CDi-Player 450. Optisch dem japanischen FM Towns nachempfunden, verarbeitet die rund 700 Mark teure CD-Konsole kommentarlos alle normalen CDi-Titel – eine additiv erhältliche Digital-Video-Cartridge gibt's für zirka 350 Mark..

Mitgeliefert wird eine Art Joypad, das für Spiele etwas besser geeignet ist als der Infrarot-Controller, der den bislang bekannten CDi-Konsolen beilag.

CDi-Player 450, Philips, ab September für rund 700 Mark im Handel



Heavenly Symphony, das beste Mega-CD-Rennspiel (88% in MAN!AC 7/94) ist nunmehr auch als US-Version erhältlich. Unter dem Titel "Formula One: Beyond The Limit" wurde das CD-Spiel leicht entschärft, zudem könnt Ihr nun alle Anweisungen und Tips von Ingenieuren und Teamchefs in englischer Schrift genießen. Die deutsche Version erscheint noch im September.





Verlaßt Euer Hotelzimmer und seid von nun an auf alles gefaßt

Unheimliche Reise

Synergy ist ein kleines japanisches Software-Haus, das sich der CD-ROM verschrieben hat und in regelmäßigen Abständen bedeutende Multimedia-Auszeichnungen abstaubt. Mit edler Grafik, dem gutem Ton professioneller Studiomusiker und der Dramaturgie des Synergy-Masterminds Haruhiko Shono beeinflußten Synergy-Produkte wie "Alice" und die Literatur-Umsetzung "Yellow Brick Road" (basiert auf dem "Wizard of Oz") auch die amerikanischen CD-ROM-Designer. "Tetsujin" ist das einzige 3DO-Spiel und gleichzeitig das liebloseste Produkt der Japaner.

Mit dem unheimlichen Abenteuer "Gadget" hat sich das Team um den Programmierer, Grafiker und Designer Shono jedoch wieder zu Höchstform aufgeschwungen – die Reise durch eine unbestimmten Zeit zwischen Zukunft und Vergangenheit ist eines der aufregendsten CD-Spiele der letzten Monate. Der Traumreise folgt Ihr ohne Icons und nahezu ohne Text, stattdessen lenken Sound, klare Effekte und die sauber gezeichneten Maschinen im Geiste von Jules Vernes Eure Schritte. "Gadget" ist in Japan und in den USA für 486er-PC und Apple Macintosh erhältlich. Als Mischung aus Film und Grafikadventure gewährt die CD einen Vorgeschmack auf Spiele der Playstation-Generation.

Gadget, CD-ROM, Synergy, als US- oder Japan-Import für PC und Mac im Handel.

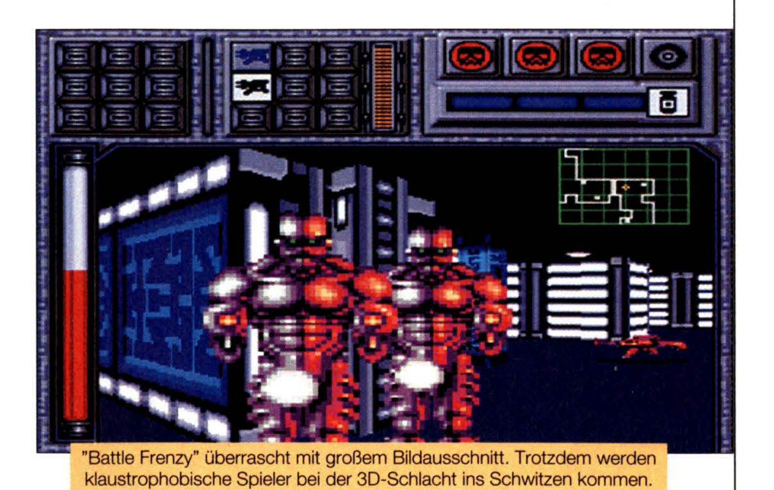
Power Rangers

Wer am Wochenende zu den Frühaufstehern gehört und sich das morgendliche Programm der Privatsender reinzieht, kennt auch die "Power Rangers". Die mit minimalem Aufwand produzierte US-Serie erinnert im Ansatz an Ultraman: Fünf gelangweilte Teenager ziehen aus, um die Welt zu retten. Dazu verwandeln sie sich kurzzeitig in die "Power Rangers", Superhelden in schicken bunten Latex-Anzügen, gegen deren Superkräfte und Kampfmaschinen kein Bösewicht gewachsen ist. Die Lizenz der Realserie hat sich der japanische Entwickler Bandai geschnappt und auf Super Nintendo sowie Game Boy umgesetzt. Mit der Spielfigur Eurer Wahl (zwei Mädels, zwei Jungs und der Quoten-Dicke) durchkämmt Ihr zuerst im Alltagsdress, später als Superheld die Levels und verprügelt Bösewichte.

Mighty Morphin Power Rangers, 8 MBit, Bandai, demnächst in Deutschland für Super NES



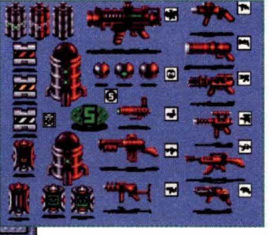
Neben Pfeil und Bogen haben die Rangers auch andere Waffen dabei



"Battle Frenzy" überrascht mit großem Bildausschnitt. Trotzdem werden klaustrophobische Spieler bei der 3D-Schlacht ins Schwitzen kommen.

Panische Flucht

Domarks futuristisches Abenteuer "Battle Frenzy" für das Mega Drive ist stark vom 3D-Schocker "Doom" beeinflußt: In subjektiver Perspektive rennt Ihr durch ein Alien-Raumschiff und metzelt alle Außerirdischen nieder, die sich Euch in den Weg stellen. Dazu manövriert Ihr durch verwinkelte Gänge, sucht nach Schlüsseln oder stärkeren Waffen und zerstört in jedem der zwölf Levels einen Plasma-Computer. Allerdings müßt Ihr Euch danach innerhalb von wenigen Minuten in Sicherheit bringen – kein leichtes Unter-





Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm in der Mitte geteilt.

fangen, denn der Strom fällt aus, sobald Ihr Eure Mission erfüllt habt. Außerdem könnt Ihr zu **zweit** mit geteiltem Bildschirm auf die Alien-Jagd gehen.

Battle Frenzy, 16 Mbit, Domark, ab Dezember für Mega Drive, Mega-CD geplant

Zwei verschiedene Modi hat Domark ins Spiel gepackt: Ihr tretet entweder gemeinsam im Team an, und arbeitet Euch im Teamwork durch die Neon-erleuchteten Gänge, oder Ihr bekriegt Euch in einer Arena – hier überlebt nur der, der schneller die Extrawaffen schnappt und sich hinter Wänden versteckt.

4Play for Jaguar: Das US-Entwicklerteam 4Play kündigt zu Weihnachten "Star Battle" für den Atari Jaguar an. Das 3D-Actionspiel wird aus der Cockpit-Perspektive gezeigt und sollte rasante Polygon-Grafik samt Gouraud Shading und Texture Mapping aufweisen. Via Modem sind auch Zwei-Spieler-Duelle möglich.

Komm zum Kombat: Videospielfachhändler Dynatex veranstaltet am 17. September ein "Mortal Kombat 2"-Turnier. Wer mitmachen will und auf entsprechende Fanartikel steht, prügelt sich Richtung Brückstr. 42-44 in Dortmund. MAN!AC Olli ist vor Ort.

Acclaim-Hotline: Wer das Neueste über Acclaim-Spiele erfahren will, wählt 0211/5233222. Der Anrufer bestimmt, welche Infos er haben will (Tips, Spielbeschreibungen, aktuelle Meldungen) – und zwar mit verbalen Kommandos, die der Telefoncomputer entschlüsselt. Also bitte d-e-u-t-l-i-c-h sprechen!

Super Sonic: Bereits Mitte Oktober liefert Sega Ihren neuesten Sonic-Streich fürs Mega Drive aus. Das Geheimprojekt "Sonic & Knuckles" ist ein 18-MBit-Modul, das nicht nur neue Welten, unbekannte Feinde und mehrere Endsequenzen aufweist, sondern auch eine neue "Lock-on"-Technologie verspricht. In Verbindung mit "Sonic 2" oder "Sonic 3", die jeweils auf das "Sonic & Knuckles"-Modul gestöpselt werden, könnt Ihr den frischen Sega-Helden durch die Levels der älteren Sonic-Abenteuer jagen und bislang unerreichte Bonuskammern und Power-Ups aufspüren.

EIN HAUCH



Die Filme von Walt Disney sind Legende, von der auch die Spielehersteller gerne zehren. MAN!AC entführt Euch ins Wunderland der Trickfilmhelden.

Walt Disney wurde am 5. Dezember1901 in Chicago/Illinois geboren und starb am 15. Dezember 1966 im kalifornischen Burbank. Der Autodidakt gründete den größten Unterhaltungskonzern der Welt und schuf unsterbliche Figuren und Trickfilme.

Wann immer der Name Walt Disney fällt, geraten die Menschen ins Schwärmen. Der amerikanische Trickfilmpionier war eine der wichtigsten Persönlichkeiten bei der Entwicklung der gezeichneten Bilder. Die Figuren seines Firmenimperiums eroberten den Erdball, und jedes Kind liebt die Helden, die vor mehr als 50 Jahren das Licht der Welt erblickten – Mickey Mouse, Donald Duck, Pluto oder Goofy. Auch die Videospielmacher schmücken sich gerne mit den sympathischen Protagonisten, sodaß bereits zu Zeiten des Atari VCS die ersten digitalen Abenteuer von Mickey und Donald über den Bildschirm flackerten.

Aber werfen wir erst einmal einen Blick in die Geschichte der Disney Studios: Walt Disney verdient sich bereits als Teenager seine Brötchen mit Zeichnen. In Kansas City arbeitet er 1919 mit einigen Kollegen an animierten Kurzfilmen für lokale Geschäftsleute, außerdem entwirft er Anzeigen und andere Werbeillustrationen. Finanzprobleme und Ärger mit Verleihern lassen seine ersten eigenen Trickfilmproduktionen scheitern. 1922 geht Disney nach Hollywood und bekommt durch seinen Demonstrationsfilm „Alice in Cartoonland" (eine reale Schauspielerin gerät in die Welt der Trickfilmfiguren) seine ersten Aufträge. Die erste Disney-Figur, die für eine Serie von Kinokurzfilmen entsteht, ist Oswald the Lucky Rabbit, ein Vorläufer der legendären Mickey Mouse. Obwohl Oswald einige Erfolge verzeichnet, muß Disney die Rechte an den Produzenten und Verleiher abgeben. Diese böse Erfahrung schlägt sich bis heute in der restriktiven Copyright-Politik nieder. Nach dem Verlust von Oscar entsteht 1927 Mickey Mouse, gezeichnet von Walt Disneys langjährigem Weggefährten Ub Iwerks. Mit "Steamboat Willie" kommt 1928 der Durchbruch für den Mäuserich und Disney, nicht zuletzt, weil der Kurzfilm der erste Kino-Cartoon mit Ton war. Dabei arbeiteten gerade mal sechs Personen an dem Film. Durch Ton und Musik inspiriert, entsteht in den Folgejahren die Kurzfilmreihe „Silly Symphonies". Nun zieht sich Disney von der Zeichenarbeit zurück – der Perfektionist überläßt die handwerkliche Seite talentierten Mitarbeitern und konzentriert sich auf organisatorische Aufgaben. Er überwacht die Produktionen, kümmert sich um neue Stoffe und kontrolliert als letzte Instanz die Filmarbeit. Mickey entwickelt sich zum Superstar und gewinnt 1932 einen Sonderoscar. Nebenfiguren wie Minnie, Pluto oder Clarabelle Cow kommen hinzu. Im gleichen Jahr erweist sich Disneys Faible für neue Techniken als Glücksgriff, denn es gelingt ihm, das Farbfilmverfahren von Techicolor exklusiv für seine Produktionen zu erwerben. Als erster Farb-Cartoon kommt „Flowersand Trees" in





VON MAGIE

© DISNEY

Vor zwölf Jahren sammelten VCS-Spieler Sterne ein und wichen verzauberten Besen aus.

Disney-Spiele

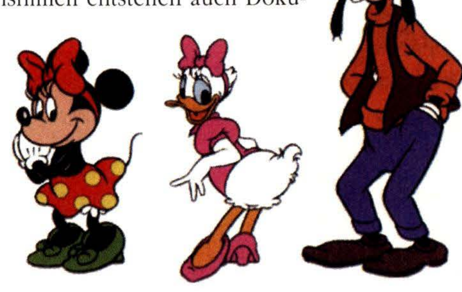
Eine weitere Firma des Konzerns ist Disney Software, das Disney-Figuren seit einigen Jahren an andere Spielehäuser lizensiert, darunter Sega, Capcom, Kemco und HiTech. Seit „Aladdin" (mit Virgin/Sega) kooperiert Disney Soft mit diesen Entwicklern, bringt Know-How in Musik, Grafik und Dramaturgie, sowie eigene, filmerfahrene Animationskünstler in die Zusammenarbeit ein. Im Moment werkeln Disney-Zeichner an Projekten mit Virgin („Lion King") und Sony Imagesoft („Mickey Mania"). Alleinverantwortlich entstehen dagegen PC- und Mac-Produkte: Neben Grafik-Adventures („Beauty and the Beast") kommen auch animierte Storybooks (interaktive Filmschnipsel), Druckervorlagen oder Screen-Saver mit bekannten Trickfilm-Helden unter dem Banner von Disney Software auf den Markt.

Die ersten Videospielumsetzungen gab's aber lange vor der Gründung von Disney-Soft: Anfang der 80er Jahre erschienen zwei Module um Mickey Mouse und Donald Duck für Ataris VCS 2600: „Sorcerer´s Apprentice" spielt die Passage aus „Fantasia" nach, in der Zauberlehrling Mickey in Konflikt mit verzauberten Besen gerät. „Donald Duck's Speedboat" ist dagegen ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr mit der berühmten Ente Felsklippen umschiffen müßt. Auch für Heimcomputer und das japanische Famicom (NES) erschienen einige Spiele, bevor das „richtige" Disney-Modulzeitalter 1989 mit der Lizenzvergabe an Sega begann. Als nächstes kam Capcom für Nintendo-Konsolen dazu. Das erfolgreichste Disney-Lizenzmodul war bisher „Aladdin" (Virgin für Mega Drive) mit mehr als zwei Millionen verkaufter Exemplare.

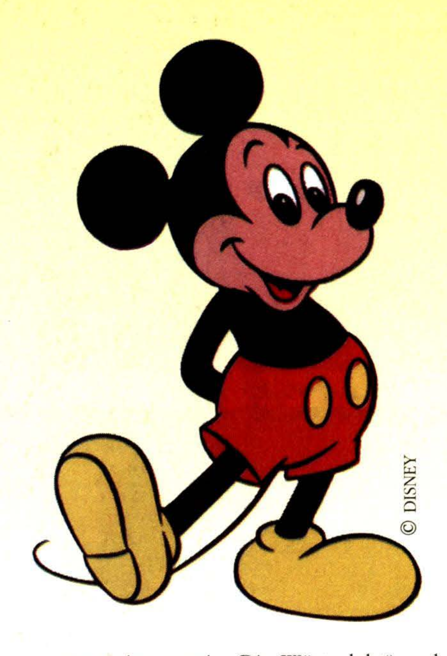
die Kinos, der prompt einen weiteren Oscar einheimst. Die Verbindung aus Charakterbildung, aufwendigen Animationen in Farbe und Musik ist trotz steigender Produktionskosten ein Erfolgsgarant. Mit der Einführung des gutmütigen Trottels Goofy und der cholerischen Ente Donald Duck bleiben Kurzfilme weiterhin das große Standbein. Aber Disney will mehr: In fast zweijähriger Arbeit entsteht der erste abendfüllende Animationsfilm: „Snow White and the seven Dwarfs" (Schneewitchen und die sieben Zwerge, 1937), ein internationaler Triumph für Disney und seine Crew. Die damals immensen Produktionskosten von 1,2 Millionen Dollar spielt der zauberhafte Film im Nu wieder ein. Auch die Nachfolger „Pinocchio", „Dumbo" oder „Bambi" verzaubern das Publikum. Disneys ehrgeizigstem Projekt „Fantasia" ist hingegen nur ein bescheidener Erfolg vergönnt – zu unverdaulich für die breite Masse entfaltet sich die brillante Mischung aus orchestralen Musikthemen, die in verschiedenen Animationsstilen interpretiert werden. Durch den zweiten Weltkrieg und einen Streik, der zum Aderlaß in den Disney-Studios führt, geht die Qualität der Produktionen in den 40er Jahren merklich zurück. Erst ab 1950 kommen wieder bessere Filme: „Peter Pan", „Susi und Strolch", „Cinderella" und „Dornröschen und der Prinz" sind allesamt Klassiker. Disney hat sich längst zu einer Kinofabrik entwickelt, die unrentable Kurzfilmabteilung wird Mitte des Jahrzehnts geschlossen. Neben den Animationsfilmen entstehen auch Doku-



Das erste Mickey Mouse-Videospiel: "Sorcerer's Apprentice" auf dem Atari VCS 2600.



© DISNEY



MICKEY MOUSE



Die böse Königin aus "Dornröschen" hält Minnie im "Castle of Illusion" durch ihre Zauberkräfte gefangen.



Verkehrte Spielzeugwelt, ein gigantisches Uhrwerk oder der messerstechende Riese, der mit jedem Treffer immer wütender wird – die Sega-Designer ließen sich einiges einfallen.

mentationen wie „Die Wüste lebt“ und später familienfreundliches Unterhaltungskino wie „Mary Poppins“ im kalifornische Hauptquartier in Burbank. Walt Disney selbst stirbt 1966, kurz nach der Fertigstellung des „Dschungelbuchs“. Mit „Bernhard und Bianca“ befinden sich die Disney Studios nach einigen schwächeren Streifen 1976 wieder auf dem künstlerischen Höhepunkt, der sich in den späten 80ern und Anfang der 90er Jahre durch die kommerziell erfolgreichsten Trickfilme aller Zeiten auszahlt: Die Einspielergebnisse der Oscar-gekrönten Streifen „Die Schöne und das Biest“ und „Aladdin“ sind unerreicht. Insgesamt erhielten Disney-Produktionen an die 50 Academy Awards und unzählige Nominierungen. Aus dem kleinen Studio wuchs ein weltweit operierender Unterhaltungkonzern, dessen Töchter Touchstone Pictures und Buena Vista auch Kinofilme und TV-Serien produzieren. Ein weiterer Bestandteil des Imperiums bilden die Vergnügungsparks in Anaheim, Orlando/Fla., Tokio und Paris.



Auf der Suche nach Minnie wandert Mickey in "Castle of Illusion" durch dunstverhangene Spinnennetze...

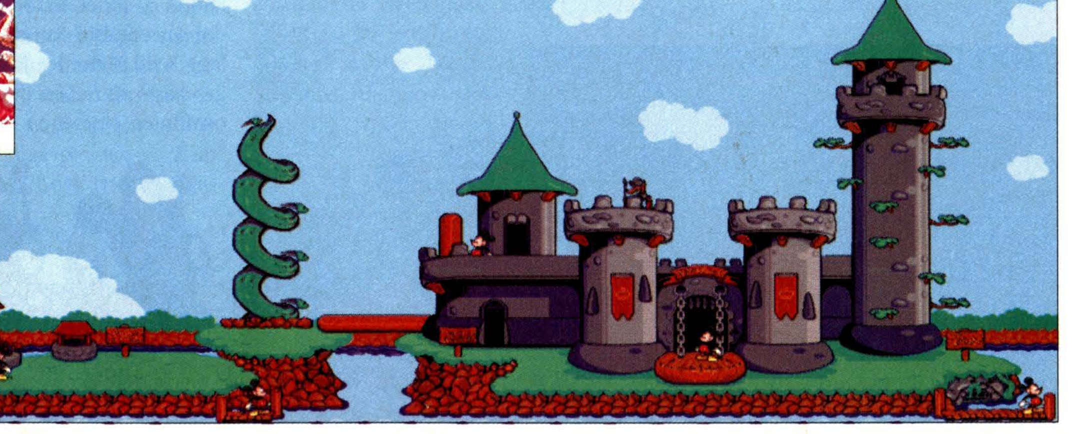


... und begegnet im Schlaraffenland einem Verwandten des Schmunzelmonsters aus Zuckerguß.

Als ältestem Held aus dem Disney-Stall gebührt dem Mäuserich die größte Ehre. Nicht umsonst war Mickey der erste Star, der märchenhafte 16-Bit-Abenteuer im „Castle of Illusion“ erlebte: Eine böse Hexe entführt Minnie und so muß Mickey mit Hilfe des Spielers durch Spukwald, Schlaraffenland oder ein verzwicktes Geisterschloß finden. Gegner wie Zinnsoldaten, Ritterrüstungen oder verzauberte Tiere erledigt Mickey mit gezieltem Sprung auf den Kopf oder mit einem Apfelwurf. Auf lediglich vier MBit brachten die Sega-Designer ein interessanten Spielablauf, einige Bonus- und Geheimgänge, witzige Animationen und wunderschöne Grafik unter. Auch heute noch gehört „Castle of Illusion“ zu den besten Mega-Drive-Jump'n'Runs.

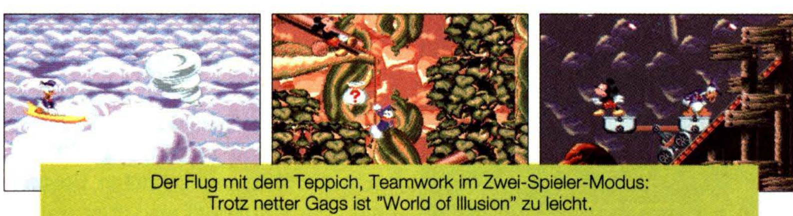


Leider mißlungen: Das viel zu schwere "Fantasia" wurde in Frankreich für das Mega Drive entwickelt.





"World of Illusion" überraschte mit individuellen Abschnitten für Mickey und Donald und einem gemeinsamen Fantasy-Trip.



Der Flug mit dem Teppich, Teamwork im Zwei-Spieler-Modus: Trotz netter Gags ist "World of Illusion" zu leicht.



Kater Karlo erweist sich auch in "World of Illusion" als unverbesserlicher Bösewicht.

Links die Capcom-Maus (seltsame Nasenform, zu große Hände), rechts das Sega-Pendant.

Der inoffizielle Nachfolger hieß „Fantasia": Mickey arbeitet als Lehrling bei einem mächtigen Zauberer. Als der Hexer verreist, richtet Mickey mit seinen linkischen Zauberversuchen ein heilloses Chaos aus herumstreunenden Besen und wildgewordenen Wunderwesen an. So muß Mickey versuchen, wieder Ordnung in den Haushalt zu bekommen, bevor der Magier zurückkehrt. „Fantasia", das von Infogrames in Frankreich entwickelt wurde, erreicht niemals die Klasse seines Vorgängers: Trotz guter Grafik nimmt der überharte Schwierigkeitsgrad jeglichen Spielspaß.

Mit „World of Illusion" schickte Sega Mickey Mouse und Donald Duck gemeinsam ins Rennen: Eine mysteriöse Statue versetzt Donald und Mickey in die Welt der Illusionen, die stark an Lewis Carrolls „Alice im Wunderland" erinnert. Die beiden Helden bekämpfen Gegner mit einem magischen Cape, außerdem lernen sie neue Kunstücke. Ein Teppich läßt sie fliegen, sie schwimmen in einer Luftblase durch Unterwasserwelten oder müssen in einigen Abschnitten gemeinsam agieren, um Hindernisse zu meistern. Bekannte Figuren wie die Hexe Mim, Schmunzelmonster Eliott oder Kater Karlo warten als Endgegner. Erstmals haben die Helden Sprechrollen, außerdem gibt es Spezialabschnitte für Mickey, Donald oder den Zwei-Spieler-Modus. Trotz schöner Grafik und guter Einfälle kann „World of Illusion" zwar überzeugen, ist aber insgesamt zu leicht und zu kurz.

Capcoms erstes Disney-Modul kam 1993 in die Geschäfte: In „Magical Quest" kämpft sich Mickey durch über zwanzig Abschnitte, um seinen Hund Pluto aus der Hand von Karlo zu retten. Die Maus schwimmt, rennt und springt durch die Levels, schlittert auf Eis oder schwitzt in einer Flammenhölle. In verschiedenen Verkleidungen nutzt der Mäuserich auch unterschiedliche Talente: Als Feuerwehrmann löscht er brennende Plattformen, erklimmt als Robin-Hood-Verschnitt mit dem Enterhaken hochgelegene Spielebenen oder fliegt als Orient-Zauberer mit einem magischen Teppich.



"Mickey's ultimate Challenge" von Hi-Tech ist ein unterhaltsames Lernspiel für Kinder.



In einem alten Schloß trefft Ihr auf bekannte Disney-Figuren, die Euch vor Rätsel stellen.

Auch Capcom stattet das Mickey-Mouse-Abenteuer mit wunderschöner Grafik aus, versteckte Shops und viele spielerische Überraschungen locken den Spieler ans Joypad. Auch der Umfang des Abenteuers stimmt. Mickey-Puristen wundern sich allenfalls über Mickeys seltsame Gesichtsform...

Titel	System	Hersteller	Bewertung
Castle of Illusion	MD, 1991	Sega	★★★★
Fantasia	MD, 1992	Sega	★★
Magical Quest	SNES, 1992	Capcom	★★★★
Mickey's Ultimate Challenge	MD,SNES, 1994	HiTech	★
World of Illusion	MD, 1992	Sega	★★★







Durch verschiedene Verkleidungen kann Mickey in Capcoms "Magical Quest" auf dem Super Nintendo alle Herausforderungen bestehen.



Einmal mehr ist Karlo der Gegner, der den armen Pluto verschleppt hat.

Donald Duck



Am Südpol benutzt Ihr ein antikes ägyptisches Szepter, um ein Wickingertagebuch zu finden.



Wer den dritten Teil der Indiana Jones-Trilogie gesehen hat, weiß, was Donald auf der unsichtbaren Brücke bevorsteht.



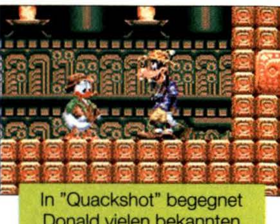
© DISNEY

Der berühmteste Enterich der Welt hatte einen tragenden Auftritt in „World of Illusion", feierte aber bereits ein Jahr davor seine 16-Bit-Premiere: Als furchtloser Abenteurer folgt Donald in „Quackshot" auf der Jagd nach einem antiken Schatz den Spuren von Indiana Jones. Bewaffnet mit Klostopfern zieht er durch die Welt, besucht ägyptische Pyramiden, ein indisches Schloßlabyrinth, bittet Graf Dracula um eine Audienz und gerät an Gangsterboß Karlo, der seine Neffen kidnappt. Nebenbei entdeckt Donald verschiedene Artefakte, die ihm bei der Reise zur sagenumwobenen Enteninsel im Atlantik helfen. Gastrollen übernehmen Goofy, Gyro Gearloose (hierzulande als genialer „Ingeniör" Daniel Düsentrieb bekannt) und ein Kreuzritter, der den Schatz der Enten bewacht. Mit der in der Statue versteckt Halskette gewinnt Donald die Liebe seiner verehrten Daisy zurück, außerdem ist er um viele Erfahrungen reicher.

„Quackshot" überrascht vor allem mit großen Spielfiguren, toller Musikbegleitung und witzigen "Indiana Jones"-Zitaten – Donald fährt in Bergwerksloren, hüpft über eine unsichtbare Brücke oder krabbelt durch Tempelanlagen. Ein gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad, ein taktisch angehauchtes Waffensystem und die kleinen Adventure-Elemente machen das Modul zu einem unbeschwerten Jump´n´Run-Spaß – auch wenn nicht viel Disney-Atmosphäre aufkommt.







In "Quackshot" begegnet Donald vielen bekannten Kollegen aus Disney-Trickfilmen.



In Transsylvanien kämpft Donald gegen Graf Dracula – er ist am besten mit Popcorn-Schüssen zu bezwingen.



Donald sucht den sagenumwobenen Schatz der Enten, der von diesem Ritter bewacht wird.



Die "Quackshot"-Weltreise führt Euch auch in eine ägyptische Pyramide, die mit Feuerfallen wartet.

Titel	System	Hersteller	Bewertung
Goofy's Hysterical History	MD,1994	Absolute	★★
Goof Troop	SNES, 1993	Capcom	★★★
Quackshot	MD, 1992	Sega	★★★★



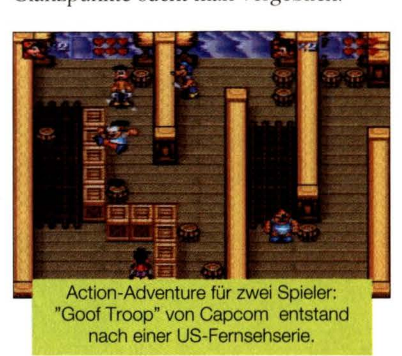
Goofy

Der schlaksige Verlierertyp ist ebenfalls in eigenen Abenteuern unterwegs. Capcom verarbeitete die Fernsehserie „Goof Troop" zu einem Südsee-Action-Adventure. Goofy und sein Neffe Max landen auf einer Pirateninsel. Um von dem Eiland zu entkommen, müssen Mechanismen geknackt, Fallen entschärft und Freibeuter mit gezielten Würfen erledigt werden. Dabei können zwei Spieler kooperieren, um die Rätsel zu lösen. Geschicklichkeit und schneller Umgang mit dem Wurfknopf sind aber ebenso gefragt. Das Modul ist ein ordentlicher Zeitvertreib vor allem für jüngere Spieler. Die Grafik ist nicht berauschend, die Musik scheint eher aus Konamis „Parodius" entsprungen zu sein.

Traditionelles Hüpf-Terrain bevorzugt dagegen „Goofy´s Hysterical History Tour" von Absolute. Der Held arbeitet in einem Museum der Menschheitsgeschichte, schläft beim Ausfegen aber immer ein – und landet sogleich in verschiedenen Menschheitsepochen. So besucht er den Wilden Westen, die Steinzeit oder das Mittelalter. Hüpfen, Rennen und der geschickte Einsatz eines Greifarms bringen Goofy vorwärts, Kater Karlo taucht immer wieder als Gegner in den Alpträumen auf. Trotz Original-Sprachsamples und guten Animationen verzettelt sich dieses Modul im Mittelmaß. Grafik und Spieldesign sind glatter Durchschnitt, spielerische Glanzpunkte sucht man vergeblich.



Die mittelprächtige "Hysterical History Tour" enführt Goofy auch in den wilden Westen Amerikas.



Action-Adventure für zwei Spieler: "Goof Troop" von Capcom entstand nach einer US-Fernsehserie.



Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

Super NES

Actraiser 1 uk 99.00
Actraiser 2 dt 109.00
Addams Family Values dt 99.00
Aero der Akrobat dt 119.00
Alien 3 dt 99.00
Art of Fighting dt 129.00
Axelay dt 109.00
Barkley: Shut up & Jam us 129.00
Batman Returns dt 109.00
Battle Cars us 119.00
Battletoads dt 99.00
Battletoads DD dt 99.00
Black Thorne dt 109.00
Bram Stocker's Dracula dt 99.00
Bugs Bunny Rabbit R. dt 125.00
Chaos Engine dt 109.00
Choplifter 3 dt 99.00
Chuck Rock dt 99.00

Clay Fighter dt111.00

Clay Mates dt 99.00
Cool Spot dt 119.00
Crash Dummies dt 109.00
Cybernator dt 109.00
Cyberspin us 89.00
Desert Fighter dt 119.00
Double Dragon 5 dt 109.00
Dr. Franken dt 109.00
Dragon - Bruce Lee dt 119.00
Dschungelbuch dt 129.00
Eek the Cat dt 99.00
Elite dt 99.00

Equinox dt 99.00

F-Zero dt 39.00

F1 Poleposition dt 129.00
Fatal Fury 2 dt 119.00
Fievel der Mauswanderer dt 109.00

Fifa Soccer dt109.00

Flintstones dt 114.00
Fun & Games dt 99.00
GP 1 dt 109.00
Harrier dt 119.00
High Impact us 109.00
Home Alone dt 109.00
Humans dt 99.00
Itchy & Scratchy Show dt 109.00
John Madden 93 uk 99.00
King of Dragons dt 99.00
Knights of the Round dt 99.00
Lagoon dt 119.00
Lamborghini dt 119.00
Legend dt 99.00
Lord of the Ring dt 109.00
Magic Boy dt 119.00
Major Title Golf dt 79.00
Mario All Star dt 89.00
Mario Andretti Racing dt 109.00
Marko's Magic Football dt 109.00
Maximum Carnage dt 129.00
Mechwarrior dt 129.00
Mega Man X dt 109.00
Metal Marines dt 129.00
Metroid dt 109.00
Might&Magic 2-dt.Texte dt 129.00



Mortal Kombat 2 dt139.00

Mr. Nutz dt 105.00
Mystical Ninja dt 119.00
NBA Jam dt 129.00
NBA Jam & Multi Tab dt 169.00
NHLPA Hockey '93 uk 99.00
Nick Faldo Golf dt 89.00
Nigel Mansell dt 113.00

On the Ball dt 109.00
Operation Logic Bombs dt 109.00
Pac Attack dt 109.00
Paladins Quest us 119.00
Pang dt 99.00
Pierre le Chef dt 119.00
Pinball Dreams dt 99.00
Pink Panther dt 119.00
Pirates o.t.Dark Water dt 129.00
Player Manager dt 79.00
Plok dt 89.00
Pocky & Rocky dt 119.00
Pop'n Twin Bee dt 119.00
Pop'n Twin Bee 2 dt 119.00
Power Rangers dt 119.00
Prince of Persia dt 109.00
Race Drivin uk 69.00
Radical Rex dt 119.00
Rasenmäher Mann uk 119.00
Robocop vs. Terminator dt 109.00
Rock'n Roll Racing dt 109.00

Schlümpfe (dt. Text) dt109.00

Schneewittchen dt 117.00
Seaquest DSV dt 119.00

Secret of Mana dt105.00

Secret of Mana us 129.00
Smash Tennis dt 109.00
Soccer Kid dt 109.00
Solitare dt 99.00
Space Ace dt 109.00
Spectre dt 99.00
Star Flight Academy dt 109.00
Star Trek t.n.Gener. dt 109.00
Star Wars dt 115.00
Star Wars 2 dt 119.00
Star Wing dt 99.00
Streetfighter 2 Turbo dt 129.00

Striker dt 79.00

Stunt Race FX dt 109.00
Sunset Riders dt 109.00
Super Battle Tank 2 dt 119.00
Super Battle Tank nl 99.00
Super Bomberman dt 99.00
Super Conflict dt 99.00

Super Game Boy & Donkey Kong dt149.00

Super Hockey dt 109.00
Super Putty dt 125.00
Super Streetfighter 2 us 149.00
Syndicate dt 109.00
Tazmania dt 119.00
Terminator 2 dt 116.00
Tetris 2 us 119.00

Tiny Toons dt 89.00

Top Gear 2 dt 109.00
Total Carnage dt 119.00
Turn and Burn dt 119.00
Turtles 4 dt 109.00
Ultraman uk 89.00
Utopia dt 115.00
Val d'Isere Champ. dt 119.00
Virtual Bart dt 109.00
WCW Wrestling dt 109.00
WWF Royal Rumble dt 99.00
We 're Back dt 99.00
Where i.t.World i.Car. dt 109.00
Wing Com. Secret Mis. dt 119.00
World Class Soccer dt 115.00
World Cup Striker dt 129.00
World League Basketball dt 87.00
Yogi Bear dt 105.00
Young Merlin (16 MB) dt 129.00
Zelda-Link to the Past dt 89.00
Zombies dt 113.00
Zool dt 119.00

Zubehör

6 Spieler Adapter dt 49.00
ASCII Joypad dt 49.00
Action Replay Pro 2 S.NES dt 99.00
Cinch Kabel S.NES dt 19.00
Cinch Kabel (m. Scart) dt 29.00
Game Mage (Mogelmodul) dt 99.00
Infrarot Joypads Acclaim dt 119.00
Joypad (Nintendo) dt 39.00
Maus für S.NES dt 44.00
Prog. Univ. Adaptor dt 59.00
Scart Kabel S.NES dt 19.00

Super Game Boy dt 99.00

Super NES More Fun Set dt 309.00
Super NES Power 3 Set dt 349.00
Super NES ohne Spiel dt 199.00

Super Scope - 6 Spiele dt 99.00
Univ. Adaptor (60 Hz) dt 39.00
Verläng. Joypad 2.5m dt 15.00

Gameboy

Battletoads dt 59.00
Bionic Commando dt 59.00
Blues Brothers dt 59.00
Bram Stocker's Dracula dt 55.00
Castle Quest dt 55.00
Chuck Rock dt 55.00
Cool Spot dt 59.00
Daffy Duck dt 59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken dt 59.00

Dschungelbuch dt 59.00

Duck Tales dt 59.00
Duck Tales 2 dt 59.00
F1 Race & 4 Sp.Adap. dt 29.00
Fidgetts dt 59.00
Flintstones - Movie dt 55.00
Gear Works dt 55.00
Hammerin Harry dt 59.00
Home Alone 2 dt 59.00
Hyperdunk dt 59.00
Jelly Boy dt 59.00
Jurassic Park dt 69.00

Kirbi's Pinball Land dt 49.00

Kirbys Dream Land dt 49.00
Käpt'n Balu dt 59.00
Lamborghini dt 59.00
Looney Tunes 2 dt 59.00
Lucle dt 69.00
Mario & Yoshi dt 55.00
Mickey Mouse dt 59.00
Micro Machines dt 59.00
Missle Command dt 49.00

Mortal Kombat 2 dt 65.00

Ms. Pac-Man dt 49.00
Muhamed Ali Boxing dt 59.00
Mystic Quest dt 59.00
NBA Jam dt 69.00
Pinball Dreams dt 59.00

Pop'n Twin Bee dt 59.00

Power Ranges dt 59.00
Probotector 2 (SGB) dt 59.00
Prophecy Viking Child dt 49.00
Rasenmäher Mann dt 69.00
Robocop vs. Terminator dt 59.00
Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
Seaquest DSV dt 59.00
Simpsons Krus. Fun H. dt 59.00
Spot dt 49.00
Star Wars 2 (Empire) dt 69.00
Super Mario Land 2 dt 64.00

Super Mario Land 3 dt 59.00

Tetris dt 45.00
Tetris 2 us 66.00
Titus the Fox dt 59.00
Total Carnage dt 49.00
WCW The Main Event dt 59.00
WWF 3 King of Ring dt 59.00
World Cup Striker dt 59.00
World Cup USA '94 dt 69.00
Yogi Bear dt 59.00
Yoshi's Cookie dt 49.00
Zelda dt 59.00
Zen Intergal. Ninja dt 59.00

Zubehör

Action Replay Pro 49.00
Game Boy 3er Set dt 199.00
Game Boy Combi Tasche 39.00
Game Boy Energy Pack 39.00
Game Boy FM-Tuner 29.00
Game Boy ohne Spiel dt 99.00

Mega Drive

Addams Family Values dt 89.00
Aero the Akrobat dt 119.00
Aladdin dt 89.00
Andre Agassi Tennis dt 69.00
Andretti Racing dt 109.00

Arielle - Meerjungfrau dt 89.00
Art of Fighting dt 109.00
Asterix 1 dt 109.00
Back to the Future 3 dt 109.00
Barkley Shut up & Jam dt 89.00
Batman Returns dt 89.00
Battletoads dt 99.00
Battletoads DD dt 89.00
Blades of Vengeance dt 89.00
Bram Stocker's Dracula dt 89.00
Brett Hull Hockey dt 85.00
Bubba 'n' Stix dt 109.00
Captain Planet dt 89.00
Castlevania - New Gen. dt 89.00
Chaos Engine dt 109.00
Clay Fighter dt 109.00
Cool Spot dt 99.00
Crash Dummies dt 99.00
Crüe Ball dt 99.00

Double Clutch dt 49.00

Dr. Robotniks dt 99.00
Dragon - Bruce Lee dt 99.00

Dschungelbuch dt 99.00

Dune 2 dt109.00

Dynamit Headdy dt 109.00

EA Tennis dt109.00

Elite dt 89.00
Eternal Champions dt 129.00
F-15 Strike Eagle 2 dt 109.00
F1 (incl. Batterie) dt 105.00
Fatal Fury 2 dt 109.00
Ferrari F1 Grand Prix dt 99.00
Fifa Soccer dt 99.00
Flashback dt 109.00
Flintstones dt 99.00
Fun & Games dt 89.00
Global Gladiators dt 84.00
Gynoug dt 99.00
Hardball '94 dt 99.00
Hyperdunk dt 109.00
Incredible Hulk dt 109.00
Itchy & Scratchy Show dt 99.00
Jordan Adventure dt 99.00
Jurassic Park Rampage dt 109.00
Kawasaki Super Bikes dt 119.00
Landstalker dt 119.00
Larusa Baseball dt 109.00
Last Battle dt 109.00
Lionking dt 119.00

Lost Vikings dt109.00

Lotus Turbo Chall. 1 dt 79.00
Lotus Turbo Chall. 2 dt 89.00
Marble Madness dt 79.00
Marko's Magic Football dt 119.00
Maximum Carnage dt 117.00
Mazin Wars dt 105.00
Mc Donald's Trea. Land dt 99.00

Mega Bomberman dt 99.00

Mega Turrican us 99.00
Mega lo Mania dt 59.00
Mig 29 dt 99.00

Mortal Kombat 2 dt119.00

Mutant League Football dt 69.00
NBA Jam dt 119.00
NBA Showdown dt 109.00
NHLPA Hockey '93 dt 79.00
NHLPA Hockey '95 dt 109.00
Normy's Beach Babe dt 89.00
Ottifants dt 89.00
PGA Euro Tour dt 89.00
PGA Tour Golf 3 dt 99.00

Pete Sampras Tennis dt109.00

Pink Panther dt 109.00
Pirates o.t.Dark Water dt 109.00
Prince of Persia dt 99.00
Ren & Stimpy dt 99.00
Robocop 3 dt 99.00
Robocop vs. Terminator dt 49.00
Rocket Knight Adventure dt 69.00
Rolling Thunder 2 dt 99.00
Rolo to the Rescue dt 69.00
Shadow of the Beast 2 dt 99.00
Shadowrun us 109.00
Simpsons Barts Nightm. dt 99.00
Snake, Rattle 'n Roll dt 59.00
Sonic 1 dt 79.00
Sonic 2 dt 85.00
Sonic 3 dt 129.00
Sonic Spinball dt 99.00

Sonic vs. Knuckles dt119.00

Spiderman/X-Man dt 99.00
Streetfighter 2 Champ. dt 129.00
Streets of Rage 3 dt 129.00
Strider dt 45.00

Strider 2 dt 99.00
Subterrania dt 109.00

Sup. Streetfight. 2 dt129.00

Superman dt 99.00
Sylvester and Tweety dt 109.00
Talmits Adventure dt 89.00
Tazmania dt 99.00
Tazmania 2 dt 109.00
Terminator 1 dt 99.00
Terminator 2 dt 99.00
Tiny Toon dt 69.00
Toejam & Earl 2 dt 109.00
Troy Aikman dt 89.00
Turtles Hyperstone dt 69.00
Turtles Tourn.Fighters dt 113.00
Two Crude Dudes dt 85.00
Two Tribes-Populous 2 dt 105.00
Ultimate Soccer dt 99.00

Urban Strike dt109.00

Virtua Racing dt 159.00
Virtual Bart dt 99.00
WWF Royal Rumble dt 109.00
Where i.t.World i.Car. dt 99.00

Winter Challenge dt 49.00

Winter Olympics dt 109.00
Wonderboy 3 dt 99.00
World Champ. Soccer 2 dt 69.00
World Class Soccer dt 99.00

World Cup USA '94 dt109.00

Zero Wing dt 49.00
Zombies dt 69.00

Zubehör

4 Spieler Adapter dt 59.00
6 Button Joypad dt 39.00
Action Replay Pro 2 dt 99.00
Arcade Power Stick 2 dt 89.00
Cinch Kabel MD 1 dt 15.00
Infrarot 6 Button Pad 2 dt 89.00
Master System Conv. 2 dt 65.00
Mega Drive 2 o. Spiel dt 189.00
Mega Drive 2 & Sonic 2 dt 249.00
Program Pad (SV-437) dt 69.00

Scart Kabel MD 1 dt 19.00

Scart Kabel MD 2 dt 25.00
Sega Maus dt 75.00
Univ.Adap.für us Sp. dt 39.00
Verlängerung Pad 2.5m dt 15.00

Mega-CD

3 Ninja go to Japan dt 82.00
Battle Corps dt 109.00
Burning Fists dt 109.00
Chuck Rally dt 109.00
Cobra Com. & Sol Feace dt 89.00
Double Switch dt 89.00
Dracula Unleashed dt 99.00
Dragon's Lair dt 89.00
Dune dt 109.00
ESPN Baseball dt 79.00
Fifa Soccer dt 89.00
Final Fight dt 89.00
Formula 1 Racing dt 109.00

Frankenstein dt 82.00

Ground Zero Texas dt 99.00
Harrier dt 99.00
Heart of the Alien dt 99.00
Jonny Mnemonic dt 95.00
Jurassic Park dt 89.00
Jurassic Park uk 89.00
Links dt 99.00
Mega Race dt 89.00
Microcosm dt 89.00
Monkey Island us 89.00
NBA Jam dt 99.00
NHLPA Hockey '94 dt 89.00
Penal Colony dt 95.00

Powermonger dt 99.00

Prize Fighter dt 109.00

Rebel Assault dt109.00

Robo Aleste dt 99.00
Sensible Soccer dt 99.00
Silpheed dt 85.00
Sonic CD dt 89.00
Soul Star (komp. dt) dt 109.00
Spider-Man vs.Kingspin dt 88.00
Star Wars Chess dt 89.00
Thunderhawk dt 99.00

Tomcat Alley dt 89.00

Wolfchild dt 59.00
World Cup USA '94 dt 99.00
Yumemi Mystery Mansion dt 89.00

Zubehör

CDX Pro Adapter Mega-CD dt 89.00
Mega CD - Buch dt 15.00
Mega CD 2 (incl. Road Avenger) dt 479.00

Mega CD 2 + 3 Sp. dt529.00

Multi - Mega dt 749.00

Game Gear

Addams Family dt 69.00
Aladdin dt 69.00

Asterix 2 dt 79.00

Bram Stocker's Dracula dt 69.00
Caesar's Palace dt 79.00
Daffy Duck in Hollywood dt 69.00
Dr. Robotnik dt 79.00
Dragon - Bruce Lee dt 79.00
Dragon Crystal uk 39.00

Dschungelbuch dt 79.00

F1 dt 75.00
Global Gladiators dt 69.00
Hook dt 79.00
Incredible Hulk dt 79.00
James Bond 007 dt 79.00
James Pond 2 (Robocod) dt 79.00
Kawasaki Super Bikes dt 79.00
Marko's Magic Football dt 79.00

Mortal Kombat 2 dt 79.00

Ottifants dt 69.00
Pinball Wizard dt 69.00
Prince of Persia dt 69.00
Robocop 3 dt 68.00
Simpsons Bart vs.World dt 65.00
Simpsons Krus.Fun H. dt 65.00
Sonic Chaos dt 69.00
Sonic Spinball dt 79.00
Talespin dt 49.00
Terminator 2 dt 79.00

Zubehör

Action Replay Pro 69.00
Game Gear 4 Fun dt 249.00
Game Gear Energy Pack 69.00
Game Gear Multi TV Set dt 299.00
Game Gear Netzteil dt 25.00

3-DO

Alone in the Dark us 99.00
Fifa Soccer us 89.00
John Madden Football dt 89.00
Jurassic Park us 109.00
Models Go Wild us 65.00

Monster Manor dt 99.00

Night Trap us 109.00
Pebble Beach Golf us 119.00
Real Pinball us 99.00

Road Rash dt 99.00

Road Rash us 89.00
Sesame Street Numbers us 89.00
Sherlock Holmes uk 89.00
Shock Wave us 89.00
Shock Wave dt 99.00
Theme Park us 89.00

Theme Park dt109.00

Twisted Gameshow dt 89.00
Wing Commander dt 89.00

Zubehör

Joypad 3-Do us 89.00
Panasonic 3-Do NTSC us 959.00

Jaguar

Brutal Sports Football uk 159.00
Crescent Galaxy uk 109.00
Dino Dudes uk 109.00
Raiden uk 109.00
Tempest 2000 dt 119.00
Wolfenstein uk 119.00

Zubehör

Jaguar PAL / 220V dt 549.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

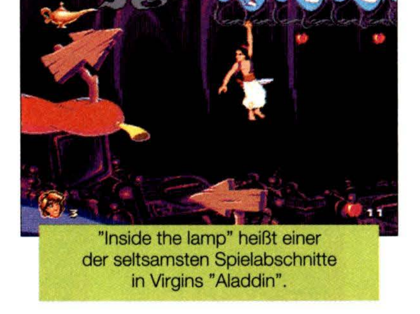
Versandkosten per Post DM 7,–/ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



Großvesir Jaffar ist ein zauberkundiger Bösewicht (Mega Drive).

In der Höhle der Wunder ist Aladdin auf der Suche nach der Wunderlampe.



"Inside the lamp" heißt einer der seltsamsten Spielabschnitte in Virgins "Aladdin".



Mit dem Zauberteppich versucht Ihr, vor der heranstürzenden Lavawelle zu fliehen.

Märchen aus 1001 Nacht werden wahr: Der Streifen entwickelte sich zum kassenträchtigsten Publikumsknüller in der Geschichte der animierten Kinofilme. Viele Millionen Besucher wollten erleben, wie sich der Dieb Aladdin mit seinem kleinen Affenfreund Abu durch das Morgenland schlägt, bevor er sich in die schöne Prinzessin Jasmin verliebt. Mit Hilfe des Geistes der Wunderlampe scheinen sich alle Wünsche Aladdins zu erfüllen. Aber da ist noch der bitterböse Großvesir, der seine Pläne durch den Helden gefährdet sieht. Mit Zauberkräften versucht er, Aladdin aus dem Weg zu räumen – und klaut dessen Wunderlampe...

Capcom ist wieder für die Super-Nintendo-Version verantwortlich.



Auch hier gibt es einen rasanten Flug auf dem magischen Teppich...



...und begenet Aladdin auf dem Markt von Agrabah unfreundlichen Soldaten.

Für die Mega Drive-Version arbeiteten gleich drei Giganten eng zusammen: In Kooperation mit Sega und Disney-Zeichnern entwickelte Virgin eines der grafisch spektakulärsten Videospiele. Die ausgefeilten Animationen unterscheiden sich nur wenig vom Trickfilm und setzten einen neuen Maßstab. Spielerisch ist „Aladdin" ein actionreiches Jump'n'Run mit Bonusrunden auf dem fliegenden Teppich oder als Affe Abu.



Das Modul lebt vor allem von der fabelhaften Grafik, obwohl die Reise etwas kurz geraten ist und die Endgegner sich noch etwas Kraft anfuttern müssen.

Nicht ganz so imposant ist die Optik der Super-Nintendo-Fassung ausgefallen. Das Modul basiert auf „normalen" Animationen, der Spielablauf ist ruhiger und getragener. Statt Schwertgefuchtel werden dem Spieler punktgenaue Steuerkünste abverlangt, die an oft an den Orient-Klassiker „Prince of Persia" erinnern. Vom Levelaufbau halten sich beide Varianten eng an die Filmvorlage.

Je nach Vorliebe sollten sich die Spieler zwischen den Versionen entscheiden, die beide mit dem Oscar-gekrönten Soundtrack unterlegt sind.

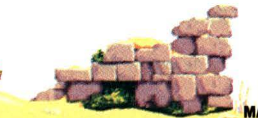


Punktgenaues Steuern wird in der Super-NES-Variante gefordert.

Über den Dächern der Stadt versucht Aladdin, den goldenen Scarabäus zu finden.

Titel	System	Hersteller	Bewertung
Aladdin	MD, 1993	Virgin	★★★★
Aladdin	SNES, 1993	Capcom	★★★★




MEGARACE™

THE RIDE OF YOUR LIFE OR DEATH

BEWARE!

THIS IS WAY BEYOND WHAT YOU'D EXPECT

WELCOME TO A FUTURE WHERE HUMANS, CRAVING MORE POWERFUL SENSATIONS OF AMUSEMENT HAVE DESIGNED THE ULTIMATE THRILL RIDE.

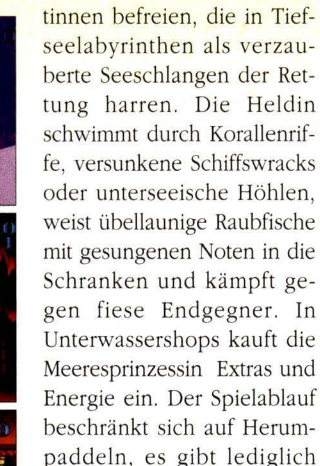


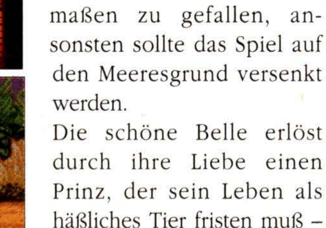


MINDSCAPE INTERNATIONAL
SOFTWAREVERTRIEB GMBH
DAIMLERSTRAßE 11
41564 KAARST
DEUTSCHLAND

Filmumsetzungen

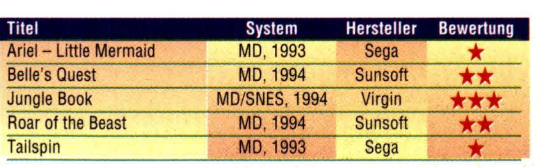
Die bezaubernde Meerjungfrau Ariel läutete ein großes Trickfilm-Revival ein, der US-Entwickler Blue Sky setzte für Sega die Mega-Drive-Adaption in Szene. Ariel (in Deutschland "Arielle") muß ihre Gefährtinnen befreien, die in Tiefseelabyrinthen als verzauberte Seeschlangen der Rettung harren. Die Heldin schwimmt durch Korallenriffe, versunkene Schiffswracks oder unterseeische Höhlen, weist übellaunige Raubfische mit gesungenen Noten in die Schranken und kämpft gegen fiese Endgegner. In Unterwassershops kauft die Meeresprinzessin Extras und Energie ein. Der Spielablauf beschränkt sich auf Herumpaddeln, es gibt lediglich vier Abschnitte. Nur die Calypsomusik mag einigermaßen zu gefallen, ansonsten sollte das Spiel auf den Meeresgrund versenkt werden.



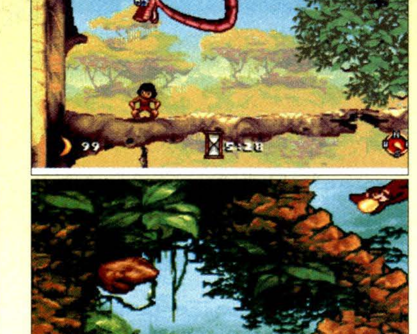


Belle muß Zuhören, Kombinieren und Überreden, um "Belle's Quest" zu lösen.

Die schöne Belle erlöst durch ihre Liebe einen Prinz, der sein Leben als häßliches Tier fristen muß – das romantische Märchen um „The Beauty and the Beast" eignete sich besonders gut als Vorlage zu einem Disney-Film. Sunsoft brachte gleich zwei Spiele für das Mega Drive auf den (amerikanischen) Markt. Als Marketing-Gag sollte „Belle's Quest" (eine Mischung aus Jump'n'Run und Adventure) die Mädchen, „Roar of the Beast" (reinrassiges Action-Jump'n'Run) dagegen mehr das männliche Publikum ansprechen. Trotz stilvoller Grafik plazieren sich beide Spiele im Mittelfeld: Ein Titel leidet an den simplen Rätseln, dem anderen fehlt's an überzeugenden Ideen.



Titel	System	Hersteller	Bewertung
Ariel – Little Mermaid	MD, 1993	Sega	★
Belle's Quest	MD, 1994	Sunsoft	★★
Jungle Book	MD/SNES, 1994	Virgin	★★★
Roar of the Beast	MD, 1994	Sunsoft	★★
Tailspin	MD, 1993	Sega	★





Ariel(le) paddelt in "Little Mermaid" auf dem Mega Drive durch unterseeische Labyrinthe.

Mowgli kämpft mit der Schlange Kaa und nutzt Katapulte im Mega Drive-"Dschungelbuch".







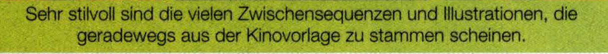
Auch auf dem Super Nintendo muß sich Mowgli sputen, um den Urwald vor dem gemeinen Tiger Sherr Khan (Mitte) zu retten.

„Versuch's mal mit Gemütlichkeit...": dieser und andere Ohrwürmer machten das „Dschungelbuch" zu einer der erfolgreichsten Disney-Produktionen. Klar, daß Videospielumsetzungen nicht fehlen dürfen – und das ein Vierteljahrhundert nach der Erstaufführung. Virgin kümmerte sich um beide 16-Bit-Systeme und läßt den Spieler die Urwaldabenteuer von Mowgli nachempfinden, der als Findelkind von Wölfen großgezogen wurde. Mowgli erlebt Hüpfabschnitte, fliegt durch eine Baumsiedlung und versucht, aus der zerfallenden Urwaldstadt zu entkommen. Beide Module sind gut gestaltet, reißen in Punkto Originalität aber keine Bäume aus. Trotzdem werden Jump'n'Run-Fans gut unterhalten, vor allem die farbenfrohe und detailreiche Grafik begeistert.

Der beliebte und beleibte Dschungelbuch-Bär Balu wurde für eine Fernsehserie recyclet: In „Talespin" mutierte er zum Frachtpiloten, der immer wieder an den Industriemagnaten (Tiger Sherr Khan) gerät. Die Sega-Umsetzung der Serie schickt Balu samt Kumpel Kit auf die Suche nach verlorenen Frachtkisten. Zwischendurch wird im Flugzeug horizontal geballert. Durch schwache Grafik und Dumpfsound geriet "Talespin" zur lieblosen Umsetzung einer durchschnittlichen Serie.



"Roar of the Beast": Als Tier versucht Ihr in Jump'n'Run-Abschnitten, die holde Belle zu erobern.



Sehr stilvoll sind die vielen Zwischensequenzen und Illustrationen, die geradewegs aus der Kinovorlage zu stammen scheinen.




"Die Schöne und das Biest: Hudsons Super-NES-Modul bietet mehr als nur simple Jump'n'Run-Aufgaben.


Die Abenteuer der "Bonkers"-Comic-Cops bringt demnächst Capcom auf das Super Nintendo.




Ihr kämpft Euch durch Kellergewölbe und Winterlandschaften, um das Herz der schönen Belle zu gewinnen.

Sneak-Preview

Mickey und Minnie spielen die Hauptrollen in Capcoms „The Great Circus Mystery", wo sie die verschwundenen Tiere eines Zirkus suchen. Wie in „Magical Quest" verschaffen verschiedene Kostüme den Mäusen neue Fähigkeiten. Zur Auswahl stehen u.a. ein Cowboy-Outfit oder die Klamotten der Ghostbusters. Das Spiel erscheint im Laufe des Jahres für Super Nintendo und Mega Drive. Basierend auf dem Fernseh-Cartoon kommen „Disney´s Bonkers" in den Super-NES-Modulschacht. Ihr steuert D. Bobcat, das neueste Mitglied in Hollywoods Zeichentrickpolizei. In verschiedenen Kulissen der Traumfabrik jagt Ihr kriminelle Toons, lustige Slapstickeinlagen sind garantiert. Die Mega-Drive-Lizenz der Cartoon-Cops hat Sega erworben.

Die Umsetzung des nächsten Disney-Hits „The Lion King" betreut Virgin. Der kleine Simba ist dazu bestimmt, einmal als König über den Dschungel zu regieren. Sein finsterer Onkel Scar will aber selbst herrschen und gefährdet das Leben des Löwenjungen. Während des Spiels wird der Held erwachsen: In den ersten Levels steuert Ihr einen kleinen Simba, der durch Jump'n'Run-Szenen wandert. Im Verlauf wird er immer größer, stärker und lernt neue Fähigkeiten. Gleichzeitig mit seinen neuen Talenten wird auch das Spieldesign immer anspruchsvoller. Ein Team von 15 Disney-Animationskünstlern erstellt über 2000 neue Bewegungsphasen, außerdem werden aufwendige Hintergrundgrafiken erarbeitet. Die Soundtracks auf Super NES und Mega Drive enthalten viele Stücke der Originalmusik, die von Elton John komponiert wurde. Hudson Soft hat sich ebenfalls eine Lizenz geschnappt: „The Beauty and the Beast" basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm. Mit dem Biest müßt Ihr ein Dutzend Jump'n'Run-Levels überstehen und gleichzeitig Belle näherkommen. Dabei tickt allerdings die Zeit erbamungslos gegen Euch. Das Biest kämpft sich durch die Katakomben des Schlosses und wird von verwunschenen Gegenständen angegriffen, außerdem habt Ihr auch die Tierwelt gegen Euch. Durch einen gewaltigen Urschrei aktiviert Ihr schwebende Plattformen. Neben den Räumen des Schlosses muß das Biest auch in bitterkalten Winterlandschaften und im verhexten Garten den Weg zu Belle finden.

Der geplante Veröffentlichungstermin für das Super-Nintendo-Modul ist im November.



Zu zweit könnt Ihr Ende des Jahres versuchen, die "Great Circus Mystery" von Capcom zu lösen.





Aufwendiger als "Aladdin": Virgins neuer Disney-Streich heißt "The Lion King".





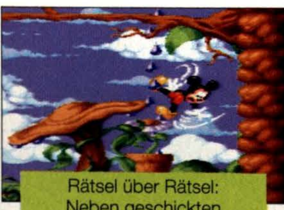
Sony sonnt sich im Disney-Licht: Das erste Mickey-Spiel des Medienriesen beleuchtet Leben & Karriere des weltberühmten Mäuserichs.

Für „Mickey Mania – The timeless Adventures of Mickey Mouse" sicherte sich Sony die Mithilfe von trickfilmerprobten Zeichnern des Hauses Disney. Zusammen mit dem erfahrenen Entwicklerteam Traveller's Tales aus England machten sich die Unterhaltungsprofis an ein Mammutprojekt, das Mickey-Fans mit Mega Drive, Super Nintendo und Mega-CD ab Dezember begeistern soll. Dabei orientiert sich das Spiel nicht an einem bestimmten Filmthema, sondern nimmt gleich die gesamte Karriere der Maus auf's Korn: Jeder Level zitiert einen Mickey-Mouse-Kurzfilm, der als Meilenstein in die Erfolgsgeschichte von Walt Disneys Lieblingscharakter einging.

So beginnt die Reise durch die Videospielwelt natürlich mit „Steamboat Willie", dem ersten großen Auftritt Mickeys im Jahre 1928. Der Schwarz-Weiß-Cartoon war der erste Zeichentrickfilm mit Ton, dementsprechend orientieren sich Grafik und Sound am frühen Meisterwerk: Mickey wandert über Käpt'n Willies Flußdampfer, der ebenso wie die Umgebung in Grautönen gehalten ist. Ihr aktiviert Brücken, mißbraucht schlafende Matrosen als Sprungbrett und kämpft gegen die Tücken einer Entladevorrichtung. Wenn Ihr weiter vordringt, kommen langsam Farben ins







Rätsel über Rätsel: Neben geschickten Manövern sind auch Knobelaufgaben zu lösen.

Gleich im ersten Abschnitt begegnet Mickey sich selbst – in der Rolle von Käpt'n Steamboat Willie.

Spiel, die ihren Höhepunkt in dem knallbunten Technicolor-Level „Moose Hunters" (1937) finden: Hier geht Mickey mit Pluto auf die Jagd. Allerdings verkehren sich die Rollen schnell, denn ein riesenhafter Elchbulle nimmt die Jäger auf's Korn.

Zuerst rennt er in seitlich scrollenden Waldlandschaften durch's Bild, später scheucht er den Mäuserich in 3-D vor sich her. Dabei hüpft Ihr panisch über Bäche und herumliegende Holzstämme. Das unheimliche Labor aus „The Mad Doctor" (1933) stellt Mickey vor Denkaufgaben, Jump'n'Run-Herausforderungen und endet in einer Hochgeschwindigkeitspassage auf einem rollenden Labortisch. Ein Geisterschloß samt Bootsverfolgung, brennende Fahrstuhlschächte, ein Ritt auf einem rasenden Marienkäfer und ein unterÈrdisches Höhlensystem stehen ebenfalls im Drehbuch. Schließlich klettert Ihr eine Bohnenranke ("Mickey and the Beanstalk", 1947) zum Schloß in den Wolken hinauf, irrt auf dem Mittagstisch eines Riesen herum und versucht, Euch vor steigendem Flammenmeer über einen um sich selbst rotierenden Turm in Sicherheit zu bringen.

In einer 3-D-Szene tauscht Mickey mit dem wütenden Elch die Rolle von Jäger zum Gejagtem.



Bootsfahrt durch's Dunkel: Mit Pluto erkundet Ihr ein Geisterschloß.

Die üblichen Jump'n'Run-Tests werden von vielen Gags und kleinen Knobelaufgaben aufgelockert: Ihr mixt Euch einen Säurecocktail, um eine Metalltür zu öffnen, blast bei steigendem Wasser eine Gummiente auf oder gießt Samen, um auf der wachsenden Ranke emporzukommen. Auch der restliche Aufbau



Auf dem Mittagstisch des Riesen hüpft Ihr zwischen Vorspeise und Käfervolk herum.

Dieser Abschnitt ist ganz in knallbunten Technicolor-Farben gehalten

Auf dem rotierenden Turm versucht Ihr, dem Flammenmeer zu entkommen.

In der farbenfrohen Episode "Moose Hunters" begegnen die Helden erstmals dem Elch

Der Mäuserich liefert sich ein halsbrecherisches Rennen mit übermütigen Gespenstern

Wußtet Ihr schon, daß Mickey Mouse Walt Disneys Lieblingsfigur war? Bis weit in die 50er Jahre lieh der Gründer der Disney-Traumfabrik der kleinen Maus höchstpersönlich seine Stimme.

der Levels ist sehr abwechslungsreich: Habt Ihr es zu Beginn mit typisch statischen Jump'n'Run-Plattformen zu tun, müßt Ihr später durch geschickte Steuerung bewegliche Kronleuchter in Schwingung versetzen, um die nächste Ebene zu erreichen oder einen Fahrstuhlschacht zu erklimmen.

Die freundliche Riesenspinne dient Mickey zum Räumen von Geröllhalden in einer Höhle

Besonders die fantasievolle Grafik fängt die Atmosphäre und den Stil der Kurzfilme aus den 30er Jahren ein – kein Wunder, denn erstmals zeichneten Disney-Künstler Tausende von Animationsphasen exklusiv für ein Videospiel, das keinen Bezug zu einem großen Kinofilm hat. Mickeys Bewegungen, die Feinde und die Farbenpracht der späteren Levels stellen alle bisherigen Disney-Spiele in den Schatten: Der Mäuserich bewegt sich geschmeidig, die Gegner reichen von witzigen Käfern bis zu Skeletten aus der mexikanischen Kunst, die Ihr durch ein Wurfgeschoß oder einen gezielten Sprung auf den Kopf ausschaltet.

Mit einem Murmelwurf werdet Ihr die Wiesel los, die Kater Karlos Schloß bewachen.

Zusätzlich zu den traditionellen Arbeitstechniken griffen die Videospielentwickler auf 3-D-gerenderte Effekte zurück – eine perspektivisch vorbeiziehende Schloßwand oder die plastisch rollenden Fässer im Turmabschnitt bringen räumliche Tiefe ins Geschehen. Bis zum Erscheinungstermin kurz vor Weihnachten feilt Sony noch an Endgegnern und interessanten Details.

Disney-Fans und Jump'n'Run-Freunde dürfen sich schon jetzt auf ein Highlight des Genres freuen.

IMPORT



Burning Soldier

3DO

Psygnosis CD-Ballereien "Microcosm" und "Scavenger 4" haben auf die Japaner einen tiefen Eindruck hinterlassen. Für solch lineare CD-Actionspiele ist das 3DO das ideale Gerät – im Vergleich zum Mega CD können ein größerer Bildausschnitt und mehr Farben genutzt werden. Auch bei "Burning Soldier" schießen nur die Sprites in Echtzeit berechnet an Euch vorbei, der Rest der Grafik kommt als vorberechnete 3D-Animation von CD. Vier Missionen haben die fleißigen Pak-In-Video-Grafiker auf ihren Workstations gerendert: Nach dem superlangen Vorspann startet Ihr zu stampfenden Tekno-Klängen ins All, wo Euch die feindlichen Abfangjäger schon erwarten. Wie bei den Weltraum-Levels von "Starwing" sitzt Ihr im Raumschiff und könnt nur Euer Fadenkreuz steuern. Den linken Feuerknopf bearbeitet Ihr ständig (Euer Bordlaser kennt kein Dauerfeuer), den mittleren benützt Ihr jedoch nur, um brenzlige Situationen durch einen dicken Beam-Schuß zu lösen. Mit der Grafik ändert sich auch die Musik von Level zu Level, ab der zweiten Welt wird's gitarrenlastig und rockig, später ertönen sanfte Sphärenklänge. Das kurze und spielerisch etwas dumpfe, aber durchgehend rasante "Burning Soldier" könnt Ihr auch zu zweit spielen; in diesem Fall steuert jeder ein eigenes Fadenkreuz. Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

Nach Kämpfen im Welltall und im Asteroidengürtel...

..befreien die "Burning Soldiers" unsere Erde...



...und heizen zum Finale durchs Alien-Hauptquartier.

18 actionreiche 3D-Levels werden durch Zwischensequenzen (oben) und einen englischen Sprecher verbunden.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	PAK-IN-VIDEO
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	62 %

Powers Kingdom

3DO

Ein kleiner Ritter will das Land von den bösen Mächten der Finsternis befreien. Dazu benötigt er die heiligen Schreine, die über das ganze Land verstreut sind. Später schließen sich dem Helden weitere Krieger an. Zusammen durchstreift Ihr die Übersichtskarte, die in einzelne Felder aufgeteilt ist. Steht Ihr auf einem Schlachtfeld, müßt Ihr es erst siegreich duchqueren, bevor Ihr weiterziehen könnt: Ihr steuert Eure Streiter durch ein 3D-Labyrinth, in dem hinterlistige Gegner und geheimnisvolle Schätze lauern. Am Ausgang erwartet Euch meist ein ganz besonders wilder Haufen greulicher Monster, die Euch hart auf die Probe stellen. Seid Ihr siegreich, winken Erfahrungspunkte für den Levelaufstieg und Zugang zum nächsten Feld. Da alle Texte auf japanisch erscheinen, beschränkt sich Euer Abenteuer auf Kämpfen und stupides Ausprobieren.

Muster von Game Express, München, Tel.: 089/5438088



Die roten Fähnchen zeigen Euch, welche Schlachtfelder Ihr noch nicht erobert habt.



Jeder Charakter ist auf seinen eigenen Beruf beschränkt: Ein Zauberer kann auch im Notfall nicht zuschlagen.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	MICRO CABIN
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	60%



Das erste Stunt-Rennen mit FX-Chip! Jetzt ist wirklich nichts mehr unmöglich!

Neu und exklusiv von Nintendo®

Bevor Du Stunt Race FX™ einschaltest, atme tief durch. Denn Du bist sofort mittendrin. In einer völlig neuen Dimension des Rennspiels. Mit dem neuen FX-Chip! Realistischer, als Du je zu träumen gewagt hast. Fünf abgefahrene Autos, vom Formel-1-Renner bis zum Monster Truck. 3 verschiedene Perspektiven und 24 Rennpisten. Der absolute Crash-Kurs in der FX-Technologie mit 4 verrückten Rennmodi: für Geschwindigkeit, Geschicklichkeit oder für den totalen Rennspaß mit 2 Spielern auf dem Split Screen. 3-D-Racing-Action ohne Limits. Deine Autos sind schneller, geschickter – einfach besser. Fahr ab auf Stunt Race FX™!

Nintendo®

Have more fun!

IMPORT

Alone in the Dark

3DO

Die Franzosen sind seit Mitte der 80er Jahre tätig und inszenierten u.a. "Fantasia" für Sega und "Die Schlümpfe" für Nintendo, sowie zahlreiche Computerspiele.

Nachdem die "Alone in the Dark"-Kopie "Dr. Hauzer" schon seit Wochen ausgeliefert ist, kommt nun eine 3DO-Umsetzung des Originals in den Handel. Als englisch-französisch-amerikanische Coproduktion wurde "Alone in the Dark" von **Infogrames** erdacht, vom englischen Programmierteam Krisalis auf 3DO-Format zurechtgeschnitten und schließlich durch die Paramount-Tochter Interplay veröffentlicht.

Das relativ hohe Alter (die Diskettenversion erschien vor zwei Jahren) merkt man dem Grafikadventure nicht an: "Alone in the Dark" ist dank der vorbildlichen Dramaturgie und dem intelligenten Einsatz von Polygongrafik eines der fesselndsten 3DO-Spiele und seinem japanischen Nachkömmling "Dr. Hauzer" weit voraus.

Nach einem Vorspann, der Eure Ankunft in einem gefürchteten Höllenhaus schildert, und der Wahl einer männlichen oder weiblichen Spielfigur seid Ihr auf Euch alleine gestellt. Ihr versucht mit Kombinationsgabe und schnellen Reflexen das Geheimnis des unheimlichen Gemäuers zu ergründen. Im Dachgeschoß durchstöbert Ihr verstaubte Bücherregale, Holztruhen und Bücherschränke nach ersten Anhaltspunkten oder hilfreichen Gegenständen. Dabei steuert Ihr Euren 3D-Helden mit dem Joypad in jede beliebige Richtung. Eine virtuelle Kamera folgt Euch und schaltet auf den jeweils günstigsten (oder dramaturgisch passendsten) Blickwinkel um. Durch Druck auf den linken seitlichen Joypad-Taster gelangt Ihr in ein Aktionsmenü, in dem Ihr bestimmt, welche Handlung Euer Held mit der Feuertaste ausführt – Suchen/Öffnen, Verschieben, einen gefundenen Gegenstand anwenden oder wegwerfen. Der zweite Feuerknopf ist fest belegt und läßt Eure Spielfigur vom gemächlichen Gang in einen eiligen Spurt verfallen.

Zu Spielbeginn bleiben nur wenige Minuten Zeit, um Euch mit den Steuerbewegungen vertraut zu machen, die Möbel zu durchsuchen und eine alte Öllampe zu stibitzen. Beeilt Euch, denn die Monster des Hauses haben Euch schon aufgespürt: Eine klirrende Fensterscheibe verrät den Eindringling von außen, ein hohles Pochen warnt Euch vor einem Untoten, der durch eine Falltür im Boden auftaucht. Theoretisch könnt Ihr ein Monster mit den bloßen Fäusten besiegen, ratsamer ist es jedoch, nach einer Waffe zu suchen, bevor Ihr den blasphemischen Wächtern des Hauses gegenübertretet.

Rätsel und Actionszenen halten sich bei "Alone in the Dark" die Waage: Auf eifriges Experimentieren und konzentriertes Nachdenken folgen Schockeffekte und Duelle mit Faust, Feuerwaffe oder Säbel. Wie bei einem Prügelspiel sind die vier Richtungen des Joypad-Feuerkreuzes mit verschiedenen Schlägen belegt. Achtet darauf, daß Ihr beim Säbelduell in einer Steinnische nicht in die falsche Richtung ausholt, denn sonst zerspringt Euch die kostbare Klinge.

Die Eigendynamik von "Alone in the Dark" läßt Euch keine Minute ruhen. Im Gegensatz zu "Dr. Hauzer" habt Ihr wegen der lauernden Monster kaum die Möglichkeit, gemütlich von Zimmer zu Zimmer zu schlendern. Neben den Geistern fordern Euch die Rätsel – wer nicht alles richtig macht, ist verloren.

Die unheimliche B-Movie-Musik verstärkt Eure Paranoia und warnt Euch durch schräge Töne und Tempi-Wech-

Sprite-Emanzipation

Identifikationsmöglichkeit für weibliche Abenteurer: Wahlweise steuert Ihr eine blonde Heldin oder einen Helden durch die Villa.

Virtueller Spuk: "Alone in the Dark" ist eine Geisterhaus-Simulation, bei der Ihr Euch auf vielfältige Weise gegen die Untoten wehren könnt. Verschiebt doch einfach die Möbelstücke im ersten Raum, dann muß die Zombie-Vorhut draußen bleiben!



Die B-Taste ruft ein Aktions-Menü auf, das Euch auch alle gefundenen Gegenstände und Waffen zeigt.



Taucht ein Monster auf, ändert sich der Blickwinkel und bedrohliche Musik erklingt.


Ein Geist sitzt im Sessel – wollt Ihr ihn wirklich wecken?

sel vor hereinbrechender Gefahr. Hervorragend sind die englischen Sprecher, die Euch aus gefundenen Tagebüchern und unheilvollen Zauberfolianten vorlesen. Soundeffekte wie knarzende Türen und Splattergeräusche im Nahkampf erzeugen in Verbindung mit den realistischen Bewegungen der Polygon-Wesen ein bedrohliches Live-Gefühl. Mit "7th Guest" hat "Alone in the Dark" nur das Ambiente gemein: Im Virgin-Spiel nerven Euch Wartezeiten und ein arg begrenzter Spielablauf, während Euch "Alone in the Dark" als spannendes und komplexes Echtzeit-Adventure fordert.

Testmuster von Game Express, München, Tel. 089/5438088



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	INTERPLAY
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	79 %

Gridders

3DO

Packende Grübelspiele bedürfen zwar keiner Grafik-Extravaganzen, doch die Aufmachung von "Gridders" ist für 3DO-Verhältnisse schon ziemlich bieder. Auf den Standbild-Vorspann folgen 36 farbarme **3D-Spielfelder**, die Geschicklichkeit und Kombinationsgabe fordern.

Um einen Level zu bewältigen, müßt Ihr nicht nur der Kisten-Armada ausweichen, sondern durch geschicktes Anhalten und Verschieben geeigneter Kisten für Kettenreaktionen sorgen. Dabei solltet Ihr jedoch auf das Outfit der Kisten achten, denn nicht alle lassen sich stoppen oder verlieren bei Stillstand das ersehnte Extra. Sammelt Ihr dieses auf und bringt es zu einem entsprechend gekennzeichneten Feld, werdet Ihr zum nächsten Schauplatz gebeamt. Leider nähert sich der Spielspaß der fantasielosen Optik an: Nur im Notfall genießbar.

Testmuster von Flashoint, Oering. Tel.: 04535/2222



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	TETRAGON
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	37%


Aus welcher Perspektive Ihr die Spielfelder betrachtet, liegt an Euch. Auf Knopfdruck seht Ihr sie von ganz oben oder zoomt direkt auf die Spielfigur. Selbst individuelle Einstellungen lassen sich mit den L- und R-Tasten justieren.




"Gridders" ist ein unauffälliges Tüftelspiel, das bereits nach wenigen Levels ermüdet. Als Bonusspiel ganz nett, für ein eigenständiges Programm jedoch viel zu einfältig.

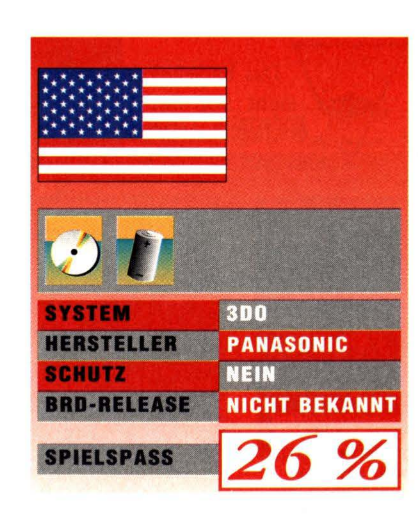
Real Pinball

3DO

"Real Pinball" sieht ein bißchen aus wie "Super Pinball" auf dem Super Nintendo, spielt sich jedoch schlechter als ein ausrangierter Jahrmarkt-Flipper mit Wackelkontakt: Was "Real Pinball" unter dem Deckmantel einer authentischen Pinball-Simulation (angeblich liegt dem Spiel eine Original-Flipper-Programmiersprache zugrunde) auf fünf japanisch-folkloristischen, aber sterbenslangweiligen Spieltischen angerichtet hat, ist eine Beleidigung für das 3DO. Die fehlenden Features und die träge Ballbewegung sind das geringste Übel. Da die defekten Schläger jedoch ein paar grundlegende Flipper-Manöver unmöglich machen, hat diese Umsetzung mit der beliebten Kneipen-Sportart kaum noch etwas gemeinsam.



Müll aus Japan: Mit einer Flipper-Simulation hat "Real Pinball" nichts zu tun.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	PANASONIC
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	26 %



Soccer Shootout

Capcom ist nicht gerade berühmt für Sportspiele – mit diesem, von Epoch Japan eingekauften Spiel soll das anders werden: Ihr wählt Eure Lieblingsnationalmannschaft und bestreitet Freundschaftsspiele oder zwei verschieden lange Saisons. Vorher dürft Ihr in ausgiebigen Trainingseinheiten die fußballerischen Finessen erlernen – damit das auf Dauer nicht zu langweilig ist, gibt´s für gelungene Übungen Punkte. Habt Ihr Teamaufstellung, Formation und Taktik bestimmt, dürfen bis zu vier Mitspieler (Adapter vorausgesetzt) auf die Torejagd gehen. Den Platz seht Ihr von der Seite, alle Feuerknöpfe des Joypads sind mit Funktionen belegt. Ihr dribbelt, paßt und schießt nach Herzenslust, die Abwehr versucht das mit fairen und nicht ganz so fairen Mitteln zu unterbinden. Wird´s draußen zu öde, spielt Ihr in der Halle oder kickt ein Elfmeterschießen. "Capcom's Soccer Shootout" ist spaßiger Action-Fußball. Allerdings ist es nicht einfach, gegen den automatischen Torwart einen Treffer zu erzielen. Oft verzettelt man sich im Mittelfeld, weil die Spieler wie ein lustloser Andy Möller bei der WM über den Platz juckeln. Saubere Grafik und gute Spielbarkeit trösten aber über kleine Unzulänglichkeiten hinweg, zumal sinnvolle Spielvarianten geboten werden.

Muster von Flashpoint, Oering, Tel.: 04535/2222

Im Trainings-Modus übt Ihr dribbeln, Freistöße oder angeschnittene Eckbälle bis Ihr fit genug seid.

Da zappelt der Ball im Netz – das spannende Elfmeterschießen verfolgt Ihr aus der Hintertor-Perspektive.



Schuß und Tor: Erzielt ein Spieler einen Treffer, freut er sich in einer kleinen Einspielung (kleines Bild).



MBIT 12 | CODE

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	CAPCOM
SCHUTZ	60HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	75%

King of Monsters 2

Das Ende der Menschheit steht vor der Tür: 1996 erscheint eine Handvoll Monster auf der Erde, die sich gegenseitig bekämpfen. Drei der Monster überleben das Gemetzel, eines davon steuert Ihr.

Eure Aufgabe ist, die außerirdische Monster-Invasoren in den Metropolen der Erde zu verknüppeln und dabei möglichst viel Sachschaden anzurichten. Dabei reißt Ihr unschuldige Häuser aus dem Boden, werft in Paris mit dem Eifelturm, zerschmettert die Raumbasis von Cape Caneveral oder schnappt Euch Jagdflugzeuge vom Himmel.

Kein Vergleich zum halbwegs amüsanten Original auf SNKs Nobelkonsole Neo-Geo: Dank schlechter Steuerung, mäßiger Grafik und langweiligem Spieldesign richtet sich Eure Zerstörungswut schon nach wenigen Spielminuten nur noch gegen das Modul.

Muster von Game Express, München, Tel.: 089/5438088



MBIT 16

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	TAKARA
SCHUTZ	60HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	30%



Die Monsterprügelei ist kein Zuckerschlecken. Deshalb könnt Ihr auch zu zweit gegen den Computer antreten.



Hier gibt's keine Verletzten: Ihr trampelt über Wohnhäuser, reißt Wolkenkratzer nieder und zerstört Denkmäler.

Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Als besonderen Bonus erhält jeder neue Abonnent gratis den Games-Guide von Konami.

Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:



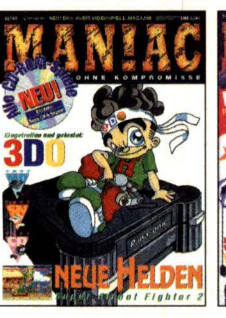
Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

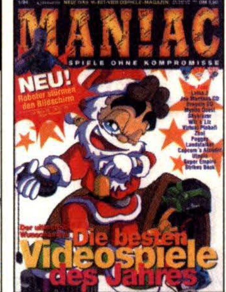


EURE PRÄMIE*

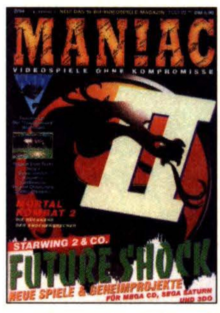
Was wären Videospiele ohne die Tiny Toons und die Turtles, Simon aus Castlevania, die Probetectoren und den Raumjäger Vic Viper? In diesem Games Guide präsentiert Euch Konami zusammen mit den MAN!ACs auf 132 Seiten alle Konami-Spiele. Wir verraten Euch die heißesten Tips & Cheats und begleiten Euch mit umfangreichen Levelkarten durch die schwierigsten Spielsituationen.

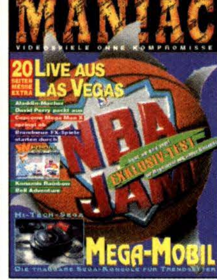
*Jeder Abonennt erhält gratis mit der ersten Ausgabe seines Abos den Konami Games Guide, der im Handel für knapp 20 Mark erhältlich ist.





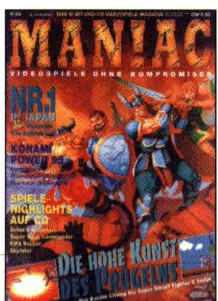
Wenn Ihr eine ältere Ausgabe von MAN!AC nachbestellen wollt, schickt uns Eure Bestellung per Brief zusammen mit einem Scheck oder Briefmarken. Pro Ausgabe zahlt Ihr 5,90 Mark, zur Gesamtsumme addiert Ihr bitte noch 2 Mark für die Versandkosten.

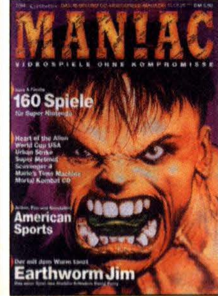


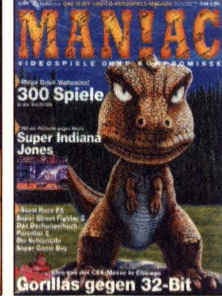














MANIAC ABO-SERVICE

Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt 64,90 Mark (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /94 erhalten!
Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die mir nach der Rücksendung dieses Coupons zugeschickt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die zur Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen) ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Folgende MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen (je 5,90 Mark):

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 01/94 ☐ 02/94 ☐ 03/94 ☐ 04/94 ☐ 05/94 ☐ 06/94 ☐ 07/94 ☐ 08/94 ☐ 09/9

IMPORT

Suzuka 8 Hours

SN

Während dem gleichnamigen Spielautomaten ein Update bevorsteht, veröffentlicht Namco das Original-Motorradrennen für Nintendos 16-Bitter. Ein oder zwei Spieler wählen aus drei Spielmodi (Probefahrt, einsames Rennen gegen die Zeit und Grand Prix gegen sieben Biker-Kollegen), um dann auf fünf Strecken ihre Kurvenlage zu demonstrieren. Natürlich stehen verschieden starke **Zweiräder** mit unterschiedlichen Fahreigenschaften parat, die mit Automatik und manueller Gangschaltung gefahren werden.

Die imaginäre Kamera ist hinter dem Motorrad angebracht, sodaß Ihr den eigenen Biker und den Parcours gut überblickt. Andere Blickwinkel sind nicht erlaubt. Leider ist die 3D-Grafik weder besonders detailliert, noch vermittelt sie die angezeigte Geschwindigkeit. Selbst bei Tempo 300 hat man das Gefühl, auf der Landstraße einem Traktor hinterher zu dösen. Nichtsdestotrotz wird man unsanft aus der Kurve geschleudert, wenn das Bremspedal nicht rechtzeitig zum Einsatz kommt. Gewöhnt man sich an die träge Steuerung, gewinnt "Suzuka 8 Hours" durchaus an Reiz – wenngleich der fehlende Geschwindigkeitsrausch insbesondere bei langen Geraden einschläfernd wirkt. Arcade-typisch klotzt die Rennsimulation nicht gerade mit üppigen Features. Nur fünf Rundkurse, wenig taktische Finessen und ein harmloser Boxenstop: Detail-Enthusiasten kommen eindeutig zu kurz. Lediglich das Paßwort läßt den Spielautomaten-Ursprung vergessen.

Da es nur wenige Konkurrenz-Module gibt, sollten Biker-Freaks einen Blick riskieren. Dürfen es auch vier Räder sein, stehen jede Menge bessere Rennspiele parat – allen voran "Stunt Race FX", das im November in Deutschland erscheint.

Muster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151

Gefährliche Kurvenlage: Leider gibt´s keinen Seitenaufprallschutz für Zweiräder.



Die einzelnen Motorräder sind in drei Leistungsklassen unterteilt sowie in den Kategorien Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Kurvenlage unterschiedlich kompetent.



Tetris Flash

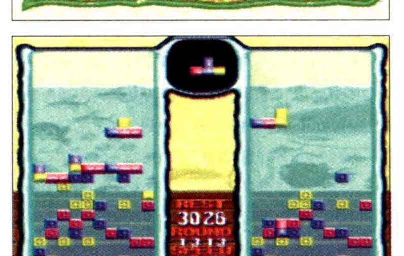
SN

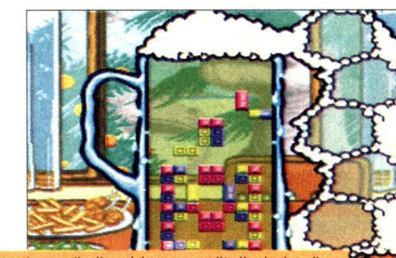
In der MAN!AC 7/94 stellten Euch wir den Super-Nintendo-Import "Super Tetris 2 & Bombliss" sowie das Game-Boy-Spiel "Tetris 2" vor. Während uns das Super-NES-Modul sehr gut gefiel, offenbarte der offizielle "Tetris"-Nachfolger fürs Handheld dezente Spielspaß-Mängel. Die 16-Bit-Umsetzung von "Tetris 2" ist nun in Japan erschienen, heißt "Tetris Flash" und ist spielerisch mit dem Game-Boy-Vorbild identisch.

Die ehemals gradlinige Hochstapelei mutiert zu einem recht komplizierten Puzzle-Test, der sich lange nicht so locker-flockig wie das Original spielt. In den Zylinder purzeln vertrackte Steinchen-Anordnungen, die Ihr farblich passend stapeln sollt. Sind drei gleichfarbige Klötzchen horizontal oder vertikal am Stück plaziert, verpuffen diese – das hört sich zwar nach "Columns" an, doch "Tetris Flash" ist wesentlich vertrackter. Das Puzzle-Modul spricht eher den Hardcore-Tüftler, als den gelegentlichen Denkspiel-Sympathisant an.

Muster von Game Express, München. Tel.: 089/5438088









Das Spielfeld wimmelt von farbigen Klötzchen, die Ihr abbauen sollt. Ihr habt die Wahl aus vorgegebenen Puzzles oder spielt auf Highscore – alleine und im Duett.



MBIT	8
CODE	010 / 201 / 022
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	NAMCO
SCHUTZ	60-HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	58%



Die 3D-Grafik wird zwar im Zwei-Spieler-Modus nicht sichtbar langsamer, dafür "schläft" sie selbst bei einer Solo-Fahrt ein.



MBIT	8
CODE	010 / 201 / 022
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	BULLET PROOF
SCHUTZ	60-HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	JANUAR 95
SPIELSPASS	74%

IMPORT

Breath of Fire

SN Vor langer Zeit herrschte in einem weit entfernten Land der rechtschaffene Clan der Drachen-Menschen, deren Angehörige in der Lage waren, sich in mächtige Flugechsen zu verwandeln. Ihnen begegnete eines Tages eine wunderschöne Göttin, die ihnen jeden Wunsch erfüllen konnte. Doch Gier und Neid teilte den Clan im Streit um die Gunst der Göttin. Die "gute" Partei der Drachen verbannten die Göttin aus Furcht vor der Zerstörung ihres Reiches in eine andere Dimension und versiegelten das Tor mit sechs magischen Schlössern. Seitdem versuchen die bösen Drachen die Schlüssel zu finden, um in Alleinherrschaft ihre finsteren Pläne zu verwirklichen. Nun haben sie eine mächtige Armee ausgehoben, die das Land nach den Schlüsseln durchsucht. Als Mitglied der guten Drachen ist es Eure Aufgabe, die Schlüssel zu finden und die Finsterlinge aufzuhalten. Ihr steuert Euren vorgegebenen Helden aus der Vogelperspektive durch Wälder, Städte und Wüsten. Eurer Suche können sich bis zu sieben weitere Recken anschließen. Jede Person verfügt über eine ganz spezielle Eigenschaft, die für das Lösen einiger Rätsel notwendig ist. Während z.B. der gewaltige Hüne Ox Wände zerschlagen und Steine zertrümmern kann, knackt der listige Dieb Karn Schlösser von Schatztruhen und Türen. Trifft Eure Truppe auf eine Unhold-Bande, stellen sich die ersten vier Eurer Streiter zum Kampf. Geprügelt wird rundenweise: Ihr könnt Eure Helden kämpfen, zaubern, Gegenstände benutzen oder sich verteidigen lassen. Habt Ihr keine Lust, Euch mit einem lächerlichen Monsterhaufen des untersten Levels persönlich abzugeben, erledigt eine nützliche Auto-Funktion den Kampf für Euch. Jedoch Vorsicht: Diese Funktion läßt alle Kämpfer nur der Reihe nach zuschlagen - Zaubersprüche kennt sie nicht, und falls einer Eurer Helden kaum noch über Energie verfügt, wird er nicht geheilt. Habt Ihr den Feind in die Flucht geschlagen, winken Erfahrungspunkte für den Levelaufstieg und Goldstücke für neue Waffen, Verpflegung und Bestechung. Bei der Entwicklung der epischen Handlung haben sich die Designer besonders viel Mühe gegeben: Jeder Ort bietet eine neue Herausforderung für Eure grauen Zellen. Mal müßt Ihr Euch einen komplizierten Weg durch die geschickt postierten Palastwachen bahnen, in einem anderen Tempel verwirren Euch zahllose Teleporter, die Euch kreuz und quer durch die Gegend beamen. Ihr besteigt einen mächtigen Steinroboter, wandert auf dem Meeresboden zu einer Insel und steuert auch mal einen anderen Charakter, während es sich Euer Held in einem königlichen Schlafgemach bequem macht. "Breath of Fire" fesselt Euch mit seiner mitreißenden Geschichte, den spannenden Kämpfen und versteckten Geheimnissen gnadenlos an den Bildschirm. Für Konsolen-Abenteurer gehört dieses Spiel neben der "Final Fantasy"-Serie sowieso zu den Pflichtmodulen.

Testmuster von Galaxy, München, Tel: 089/7605151



Habt Ihr die Karte in "Romero" gefunden, könnt Ihr sie jederzeit aufrufen, um Euren Standort zu bestimmen.



Im Laufe des Abenteuers lernt Euer Held Zaubersprüche, mit denen er sich in garstige Drachen verwandeln kann.

Zeit zum Speichern: Sprecht Ihr eine dieser Statuen an, wird Euer Spielstand via Batterie gesichert.



In "Breath of Fire" gibt es viel zu entdecken: Hinter diesem Schrank verbirgt sich ein geheimer Raum.



Auch unter Wasser fühlen sich die Helden wohl: Mit den Schwimmflossen gelangt Ihr auf den Meeresboden.



Das Benutzer-Interface:
Die "Breath of Fire"-Benutzerführung basiert auf einem übersichtlichen Icon-System (rechts). Zusätzlich besteht die Möglichkeit, unbenutzten Tasten häufig auftretende Kombinationen zuzuteilen: So könnt Ihr z.B. mit der Taste R direkt in das Ausrüstungsmenü schalten, ohne Euch vorher durch mehrere Leisten klicken zu müssen (unten Mitte). Dadurch ist der Spielablauf flotter als bei den meisten Rollenspiel-Kollegen, wie z.B. bei "Ultima 6".



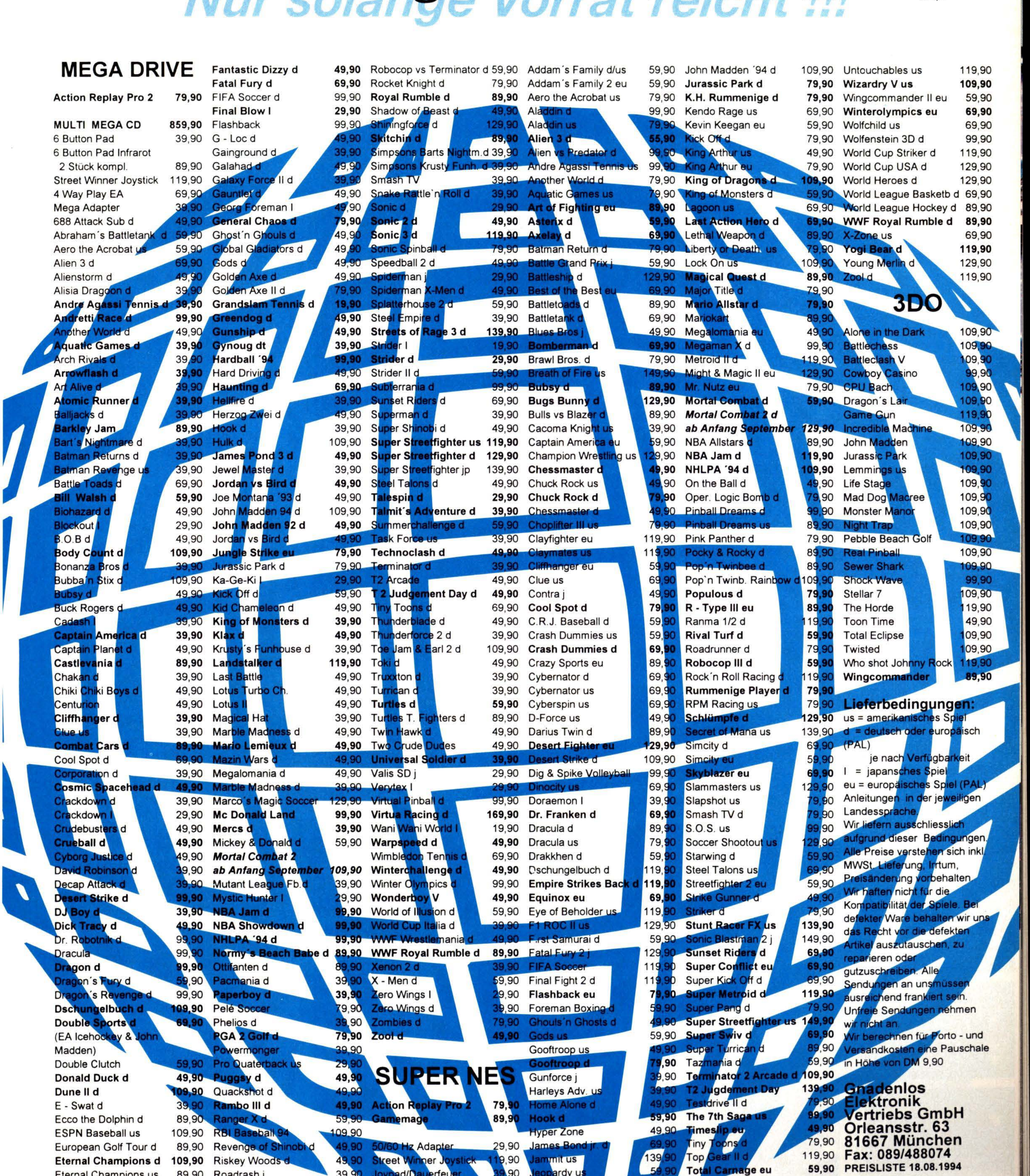
MBIT 12

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	CAPCOM
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	84 %

Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!



MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Action Replay Pro 2	79,90
MULTI MEGA CD	859,90
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl.	89,90
Street Winner Joystick	119,90
4 Way Play EA	69,90
Mega Adapter	39,90
688 Attack Sub d	49,90
Abraham´s Battletank d	59,90
Aero the Acrobat us	59,90
Alien 3 d	69,90
Alienstorm d	49,90
Alisia Dragoon d	39,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Andretti Race d	99,90
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Atomic Runner d	39,90
Balljacks d	39,90
Barkley Jam	89,90
Bart´s Nightmare d	39,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	59,90
Biohazard d	49,90
Blockout l	29,90
B.O.B d	49,90
Body Count d	109,90
Bonanza Bros d	39,90
Bubba´n Stix d	109,90
Bubsy d	49,90
Buck Rogers d	49,90
Cadash l	39,90
Captain America d	39,90
Captain Planet d	49,90
Castlevania d	89,90
Chakan d	39,90
Chiki Chiki Boys d	49,90
Centurion	49,90
Cliffhanger d	39,90
Clue us	39,90
Combat Cars d	89,90
Cool Spot d	69,90
Corporation d	39,90
Cosmic Spacehead d	49,90
Crackdown d	39,90
Crackdown l	29,90
Crudebusters d	49,90
Crueball d	49,90
Cyborg Justice d	49,90
David Robinson d	39,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	99,90
DJ Boy d	39,90
Dick Tracy d	49,90
Dr. Robotnik d	99,90
Dracula	99,90
Dragon d	99,90
Dragon´s Fury d	59,90
Dragon´s Revenge d	99,90
Dschungelbuch d	109,90
Double Sports d (EA Icehockey & John Madden)	69,90
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	49,90
Dune II d	109,90
E - Swat d	39,90
Ecco the Dolphin d	89,90
ESPN Baseball us	109,90
European Golf Tour d	89,90
Eternal Champions d	109,90
Eternal Champions us	89,90
Ex Mutants d	49,90
F15 Strike Eagle	69,90
F 117 d	89,90
Fantastic Dizzy d	49,90
Fatal Fury d	69,90
FIFA Soccer d	99,90
Final Blow l	29,90
Flashback	99,90
G - Loc d	49,90
Gainground d	39,90
Galahad d	49,90
Galaxy Force II d	39,90
Gauntlet d	49,90
Georg Foreman l	49,90
General Chaos d	79,90
Ghost´n Ghouls d	49,90
Global Gladiators d	49,90
Gods d	49,90
Golden Axe d	49,90
Golden Axe II d	79,90
Grandslam Tennis d	19,90
Greendog d	49,90
Gunship d	49,90
Gynoug dt	39,90
Hardball ´94	99,90
Hard Driving d	49,90
Haunting d	69,90
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	49,90
Hook d	39,90
Hulk d	109,90
James Pond 3 d	49,90
Jewel Master d	39,90
Jordan vs Bird d	49,90
Joe Montana ´93 d	49,90
John Madden 94 d	109,90
John Madden 92 d	49,90
Jordan vs Bird d	49,90
Jungle Strike eu	79,90
Jurassic Park d	79,90
Ka-Ge-Ki l	29,90
Kick Off d	59,90
Kid Chameleon d	49,90
King of Monsters d	39,90
Klax d	49,90
Krusty´s Funhouse d	39,90
Landstalker d	119,90
Last Battle	49,90
Lotus Turbo Ch.	49,90
Lotus II	49,90
Magical Hat	39,90
Marble Madness d	49,90
Mario Lemieux d	49,90
Mazin Wars d	49,90
Megalomania d	49,90
Marble Madness d	39,90
Marco´s Magic Soccer	129,90
Mc Donald Land	99,90
Mercs d	39,90
Mickey & Donald d	59,90
Mortal Combat 2 ab Anfang September	109,90
Mutant League Fb. d	39,90
Mystic Hunter l	29,90
NBA Jam d	99,90
NBA Showdown d	99,90
NHLPA ´94 d	99,90
Normy´s Beach Babe d	89,90
Ottifanten d	89,90
Pacmania d	39,90
Paperboy d	39,90
Pelé Soccer	79,90
Phelios d	39,90
PGA 2 Golf d	79,90
Powermonger	39,90
Pro Quaterback us	29,90
Puggsy d	49,90
Quackshot d	49,90
Rambo III d	49,90
Ranger X d	59,90
RBI Baseball 94	109,90
Revenge of Shinobi d	49,90
Riskey Woods d	49,90
Roadrash j	39,90
Roadrash d	49,90
Robocop 3 d	49,90
Robocod d	49,90
Robocop vs Terminator d	59,90
Rocket Knight d	79,90
Royal Rumble d	89,90
Shadow of Beast d	49,90
Shiningforce d	129,90
Skitchin d	89,90
Simpsons Barts Nightm.d	39,90
Simpsons Krusty Funh. d	39,90
Smash TV	39,90
Snake Rattle´n Roll d	39,90
Sonic d	29,90
Sonic 2 d	49,90
Sonic 3 d	119,90
Sonic Spinball d	79,90
Speedball 2 d	49,90
Spiderman j	29,90
Spiderman X-Men d	49,90
Splatterhouse 2 d	59,90
Steel Empire d	39,90
Streets of Rage 3 d	139,90
Strider l	19,90
Strider d	29,90
Strider II d	59,90
Subterrania d	99,90
Sunset Riders d	69,90
Superman d	39,90
Super Shinobi d	49,90
Super Streetfighter us	119,90
Super Streetfighter d	129,90
Super Streetfighter jp	139,90
Steel Talons d	49,90
Talespin d	29,90
Talmit´s Adventure d	39,90
Summerchallenge d	59,90
Task Force us	39,90
Technoclash d	49,90
Terminator d	39,90
T2 Arcade	49,90
T 2 Judgement Day d	49,90
Tiny Toons d	69,90
Thunderblade d	49,90
Thunderforce 2 d	39,90
Toe Jam & Earl 2 d	109,90
Toki d	49,90
Truxxton d	39,90
Turrican d	39,90
Turtles d	59,90
Turtles T. Fighters d	89,90
Twin Hawk d	49,90
Two Crude Dudes	49,90
Universal Soldier d	39,90
Valis SD j	29,90
Verytex l	29,90
Virtual Pinball d	99,90
Virtua Racing d	169,90
Wani Wani World l	19,90
Warpspeed d	49,90
Wimbledon Tennis d	69,90
Winterchallenge d	49,90
Winter Olympics d	99,90
Wonderboy V	49,90
World of Illusion d	59,90
World Cup Italia d	39,90
WWF Wrestlemania d	49,90
WWF Royal Rumble d	89,90
Xenon 2 d	39,90
X - Men d	59,90
Zero Wings l	29,90
Zero Wings d	39,90
Zombies d	79,90
Zool d	49,90

SUPER NES

Artikel	Preis
Action Replay Pro 2	79,90
Gamemage	89,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Street Winner Joystick	119,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
Joypads Infrarot	99,90
5 Spieler Adapter	59,90
Actraiser eu	69,90
Addam´s Family d/us	59,90
Addam´s Family 2 eu	59,90
Aero the Acrobat us	79,90
Aladdin d	99,90
Aladdin us	79,90
Alien 3 d	55,90
Alien vs Predator d	99,90
Andre Agassi Tennis us	99,90
Another World d	79,90
Aquatic Games us	79,90
Art of Fighting eu	89,90
Asterix d	59,90
Axelay d	69,90
Batman Return d	79,90
Battle Grand Prix j	59,90
Battleship d	129,90
Best of the Best eu	69,90
Battletoads d	89,90
Battletank d	69,90
Blues Bros j	49,90
Bomberman d	69,90
Brawl Bros. d	79,90
Breath of Fire us	149,90
Bubsy d	89,90
Bugs Bunny d	129,90
Bulls vs Blazer d	89,90
Cacoma Knight us	39,90
Captain America eu	59,90
Champion Wrestling us	129,90
Chessmaster d	49,90
Chuck Rock us	49,90
Chuck Rock d	79,90
Chessmaster d	49,90
Choplifter III us	79,90
Clayfighter eu	119,90
Claymates us	119,90
Cliffhanger eu	59,90
Clue us	69,90
Contra j	49,90
Cool Spot d	79,90
C.R.J. Baseball d	59,90
Crash Dummies us	59,90
Crash Dummies d	69,90
Crazy Sports eu	89,90
Cybernator d	69,90
Cybernator us	69,90
Cyberspin us	69,90
D-Force us	49,90
Darius Twin d	89,90
Desert Fighter eu	129,90
Desert Strike d	109,90
Dig & Spike Volleyball	99,90
Dinocity us	69,90
Doraemon l	39,90
Dr. Franken d	69,90
Dracula d	89,90
Dracula us	79,90
Drakkhen d	59,90
Dschungelbuch d	119,90
Empire Strikes Back d	119,90
Equinox eu	69,90
Eye of Beholder us	119,90
F1 ROC II us	129,90
First Samurai d	59,90
Fatal Fury 2 j	129,90
FIFA Soccer	119,90
Final Fight 2 d	119,90
Flashback eu	79,90
Foreman Boxing d	59,90
Ghouls´n Ghosts d	49,90
Gods us	59,90
Gooftroop us	49,90
Gooftroop d	79,90
Gunforce j	39,90
Harleys Adv. us	39,90
Home Alone d	49,90
Hook d	59,90
Hyper Zone	49,90
James Bond jr. d	69,90
Jammit us	139,90
Jeopardy us	59,90
Jetsons us	119,90
Jimmy Connors eu	69,90
Joe & Mac us	59,90
John Madden ´94 d	109,90
Jurassic Park d	79,90
K.H. Rummenige d	79,90
Kendo Rage us	69,90
Kevin Keegan eu	59,90
Kick Off d	79,90
King Arthur us	49,90
King Arthur eu	79,90
King of Dragons d	109,90
King of Monsters d	59,90
Lagoon us	69,90
Last Action Hero d	69,90
Lethal Weapon d	89,90
Liberty or Death. us	79,90
Lock On us	109,90
Magical Quest d	89,90
Major Title d	79,90
Mario Allstar d	79,90
Mariokart	89,90
Megalomania eu	49,90
Megaman X d	99,90
Metroid II d	119,90
Might & Magic II eu	129,90
Mr. Nutz eu	79,90
Mortal Combat d	59,90
Mortal Combat 2 d ab Anfang September	129,90
NBA Allstars d	89,90
NBA Jam d	119,90
NHLPA ´94 d	109,90
On the Ball d	49,90
Oper. Logic Bomb d	79,90
Pinball Dreams d	99,90
Pinball Dreams us	89,90
Pink Panther d	79,90
Pocky & Rocky d	89,90
Pop´n Twinbee d	89,90
Pop´n Twinb. Rainbow d	109,90
Populous d	79,90
R - Type III eu	89,90
Ranma 1/2 d	119,90
Rival Turf d	59,90
Roadrunner d	79,90
Robocop III d	59,90
Rock´n Roll Racing d	119,90
Rummenige Player d	79,90
RPM Racing us	79,90
Schlümpfe d	129,90
Secret of Mana us	139,90
Simcity d	69,90
Simcity eu	59,90
Skyblazer eu	69,90
Slammasters us	129,90
Slapshot us	79,90
Smash TV d	79,90
S.O.S. us	99,90
Soccer Shootout us	129,90
Starwing d	59,90
Steel Talons us	69,90
Streetfighter 2 eu	59,90
Strike Gunner d	49,90
Striker d	79,90
Stunt Racer FX us	139,90
Sonic Blastman 2 j	149,90
Sunset Riders d	69,90
Super Conflict eu	69,90
Super Kick Off d	69,90
Super Metroid d	119,90
Super Pang d	79,90
Super Streetfighter us	149,90
Super Swiv d	69,90
Super Turrican d	89,90
Tazmania d	59,90
Terminator 2 Arcade d	109,90
T2 Jugdement Day	139,90
Testdrive II d	79,90
The 7th Saga us	99,90
Timeslip eu	49,90
Tiny Toons d	79,90
Top Gear II d	119,90
Total Carnage eu	59,90
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry us	89,90
Troddlers d	109,90
Untouchables us	119,90
Wizardry V us	109,90
Wingcommander II eu	59,90
Winterolympics eu	69,90
Wolfchild us	69,90
Wolfenstein 3D d	99,90
World Cup Striker d	119,90
World Cup USA d	129,90
World Heroes d	129,90
World League Basketb d	69,90
World League Hockey d	89,90
WWF Royal Rumble d	89,90
X-Zone us	69,90
Yogi Bear d	119,90
Young Merlin d	129,90
Zool d	119,90

3DO

Artikel	Preis
Alone in the Dark	109,90
Battlechess	109,90
Battleclash V	109,90
Cowboy Casino	99,90
CPU Bach	109,90
Dragon´s Lair	109,90
Game Gun	119,90
Incredible Machine	109,90
John Madden	109,90
Jurassic Park	109,90
Lemmings us	109,90
Life Stage	109,90
Mad Dog Macree	109,90
Monster Manor	109,90
Night Trap	109,90
Pebble Beach Golf	109,90
Real Pinball	109,90
Sewer Shark	109,90
Shock Wave	99,90
Stellar 7	109,90
The Horde	119,90
Toon Time	49,90
Total Eclipse	109,90
Twisted	109,90
Who shot Johnny Rock	119,90
Wingcommander	89,90

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
je nach Verfügbarkeit
l = japansches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)
Anleitungen in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.
Wir berechnen für Porto - und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
81667 München
Fax: 089/488074
PREISLISTE 18.08.1994

IT'S A MAN!AC

Produzent: Tomikazu Kirita • **Programmierung:** Miyaoka Kenji • **Sound:** H-Devi Kobayashi

Probotector

MD

Zielstrebig verarbeitet Konami ihre angestammten Nintendo-Helden zu nicht minder erfolgreichen Sega-Protagonisten. Nachdem "Castlevania"-Held Simon den Absprung vor gut einem halben Jahr schaffte, folgen in diesen Tagen die Probotectoren. In den USA als "Contra: Hard Cops" ausgeliefert, wurde die Europa-Version (Roboter statt Rambo-Söldner) schlicht "Probotector" genannt. Wer allerdings vermutet, daß der simple Titel auf ein Remix bekannter "Probotector"-Szenarien hindeutet, irrt sich gewaltig. Der Joypad-Aktivist erlebt das umfangreichste "Probotector" aller Zeiten...

Ungewohntes gleich zu Beginn: Ihr wählt aus vier durchtrainierten Fightern, die ähnliche Bewegungstalente aufweisen, aber verschiedene Extrawaffen einsetzen. Alle vier starten zwar mit dem typischen Probotector-Schuß, rüsten jedoch unterwegs Personen-spezifisch nach. Neben dem Roboter-Bruderpaar in "Probotector"-Tradition drängen sich ein Wolf sowie ein Fingerhut-großer Mini-Android an die Front. Wie schon bei der Super-Nintendo-Variante könnt Ihr die gesammelten Waffen im Spiel durchschalten. Verliert Ihr ein Bildschirmleben (erneut genügt eine Feindberührung), wird Euch nur das Extra entzogen, das zum Todeszeitpunkt aktiviert war. Geschossen wird beispielsweise mit Laser, Streuschuß, Smart-Bomben und Explosiv-Patronen, die am Einschlagort detonieren.

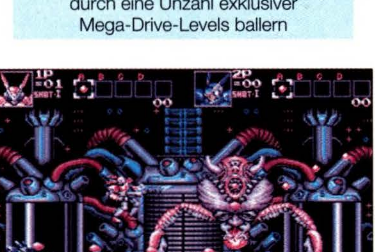
Schon nach Beendigung des ersten Levels haben "Probotector"-Kenner zwei weitere Neuerungen ausgemacht. Einerseits werden die Spielstufen von linearen Action-Sequenzen eingeleitet bzw. unterbrochen, die Ihr nicht beeinflussen könnt. Außerdem habt Ihr mehrmals im Spiel die Wahl, was Ihr als Nächstes tun wollt. So entscheidet Ihr Euch vor dem zweiten Abschnitt, ob Ihr lieber den Alien-Commander verfolgt oder das wissenschaftliche Labor rettet. Je nach Präferenz spielt Ihr teils andere Levels und seht unterschiedliche **Abspänne**.

Allen Änderungen und Ergänzungen zum Trotz präsentiert sich der Spielablauf in bewährter "Probotector"-Manier. Im Auftrag der freien Welt steuert Ihr Euren Hardcore-Fighter durch eine stattliche Anzahl scrollender Levels, die meist von der Seite zu sehen sind. Abschnitte aus der Vogelperspektive sind tabu, dafür schwingt sich der Held gelegentlich auf ein Speedbike, das später zu einem metallischen Vogel Strauß mutiert, und erlebt ein ungewöhnliches 3D-Szenario mit einem wütenden Giganto-Roboter.

Was sich beim ersten 16-Bit-"Probotector" auf dem Super Nintendo andeutete, führen die Designer auf dem Mega Drive konsequent fort: Ein Level besteht aus mehreren, spielerisch und grafisch sehr verschiedenen Abschnitten und

Wieviele verschiedene Endsequenzen es gibt, ist ungewiß. Allerdings haben wir beim Testen schon drei Abspänne erlebt.

GOOD JOB!



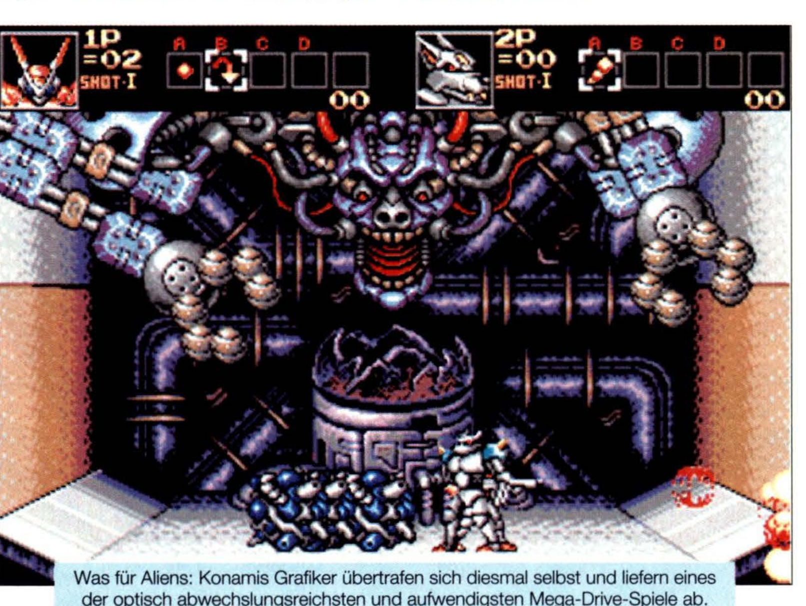
Ihr wählt aus vier Kämpfern, die sich durch eine Unzahl exklusiver Mega-Drive-Levels ballern

PAUSE

Angriff aus der Luft: Von oben und von vorne nähern sich Feinde, die hemmungslos drauflosballern.


"Die Fliege" läßt grüßen: In dieser Anlage werden jeweils zwei verschiedene Feinde zu einer neuen Kreation verschmolzen.

HIMMLISCH GUT & HÖLLISCH SCHWER • Action-Fans feiern Weihnachten drei Monate im Voraus: In bester "Gunstar Heroes"-Tradition brennen die Entwickler ein Spielspaß- und Special-FX-Feuerwerk ab, daß dem Mega Drive Hören und Sehen vergeht. Nicht nur, daß "Probotector" im Sekundentakt grafische und technische Meisterwerke vollführt, dank der unterschiedlichen Wege erlebt Ihr unglaublich viele verschiedene Szenarien. Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Actionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super-Nintendo-"Probotector" wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüftelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt. Mir persönlich gefällt das gradlinige, aber nicht minder überraschungsreiche Level-Design sogar besser als das abgedrehtere "Gunstar Heroes"-Konzept. Wie gesagt: Sauschwer, aber jederzeit fair!



Was für Aliens: Konamis Grafiker übertrafen sich diesmal selbst und liefern eines der optisch abwechslungsreichsten und aufwendigsten Mega-Drive-Spiele ab.






Ihr entscheidet, wie die Story weitergeht.


Dieser Feind setzt sich erst im Lauf des Kampfes vollständig zusammen

ctor





Roboter und Straße sind wunderschön animiert und vermitteln einen prächtigen 3D-Eindruck. Treffen könnt Ihr den Feind nur, wenn er auf Eurer Höhe steht.

Über den Wolken ist die Freiheit keineswegs grenzenlos: Ein Alien-Kampfschiff nähert sich Euch in prächtiger 3D-Kulisse.



weist jede Menge Obermotz-würdige Gegner auf. Die traditionelle Level-Struktur "kleine Feinde, Mittelgegner, kleine Feinde, Endgegner" ist definitiv außer Kraft gesetzt. Weiterhin fällt auf, daß sich viele Bösewichte nach ihrem vermeintlichen Dahinscheiden in putzmuntere Fieslinge zurückverwandeln und den Spieler auf Trab halten.
Leider können wir aus Platzmangel nur einen Bruchteil der verschiedenen Levels bzw. Aliens optisch präsentieren oder verbal beschreiben – seid jedoch versichert, daß kein einziger Level aus bekannten "Probotector"-Modulen stammt. Eine Historie der "Contra/Probotector"-Serie lest Ihr übrigens in der nächsten MAN!AC in der "Hero"-Rubrik.

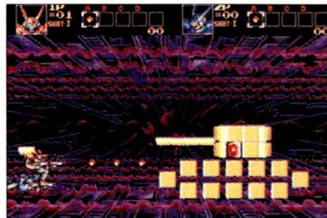


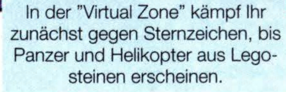
HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	85 %
SOUND	78 %
SPIELSPASS	90%

Brillantes Action-Spektakel in bester "Probotector"-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.





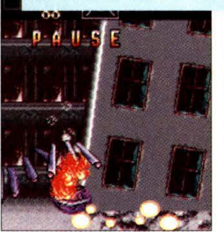
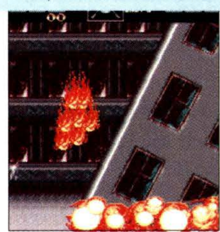
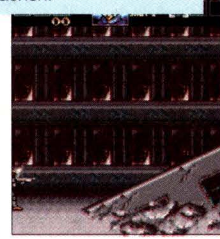
In der "Virtual Zone" kämpf Ihr zunächst gegen Sternzeichen, bis Panzer und Helikopter aus Legosteinen erscheinen.

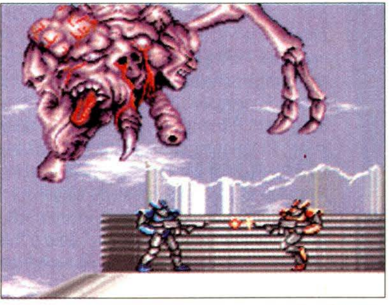




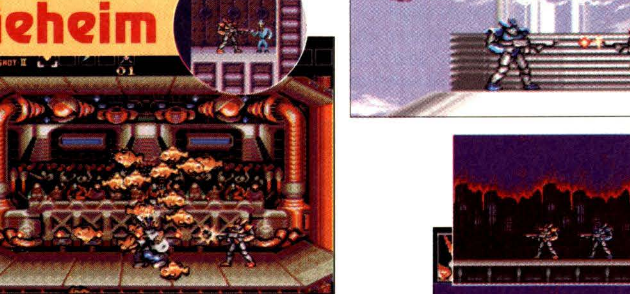

Gegen Spielende schaltet Ihr drei widerliche Feinde nacheinander aus, die sich anschließend in ein Mega-Alien verwandeln, das mehrfach mutiert.

Erdbeben live: Ein explodierender Roboter donnert gegen das Hochhaus und läßt es polternd zusammenkrachen.




Ein aussagekräftiges Beispiel für schleimige Space Invaders





Kurz vor der Virtual Zone könnt Ihr diese versteckten Levels finden und einen neuen Abspann erleben





Der schockierend große Obermotz nähert sich von Downtown und wirft später mit Autos um sich

Entwickler: Treasure, Japan

Dynamite Headdy


In den Kellergewölben des Puppentheaters schlittert Headdy über wippende Plattformen.


Der Wursteffekt: Ein revolvierender "Nebulus"-Turm wird vom Katzengegner fein säuberlich zerkleinert.


Durch einen neuen Kopf verändern sich Headdys Talente. Hier seht Ihr ihn als Winzling (neben dem Schild).

Die Schatzkiste, von ehemaligen Konami-Designern gegründet, liefert mit "Dynamite Headdy" ihr drittes Mega-Drive-Modul innerhalb eines Jahres ab. Alle ihre Spiele, ob Action-Spektakel "Gunstar Heroes", Big-Mac-Jump'n'Run "McDonald's Treasure Land" und auch "Headdy", liefern den Beweis, daß das Plattformgenre längst nicht totgeritten ist. Demnächst wendet sich Treasure aber anderen Projekten zu: Geplant sind ein Prügelmodul für vier Spieler sowie ein Adventure im "Landstalker"-Stil.

Segas Entwicklerprimus **Treasure** schlägt erneut zu: Ihr neuester Superheld heißt Headdy. Sein Name ist Program – das insektenhafte Wesen wehrt sich in allen Lebenslagen mit seinem Kopf, der ihm als Wurfgeschoß und Kletterhilfe dient.

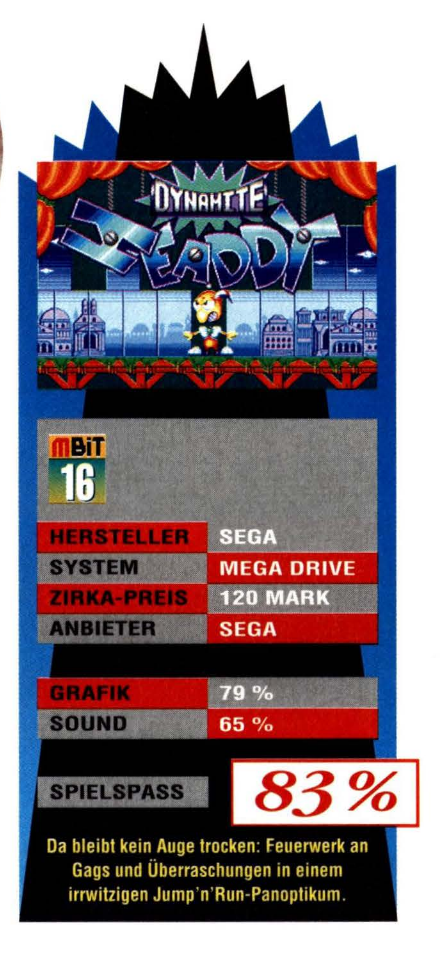
Sammelt Ihr ein Extra ein, könnt Ihr Euren dynamischen Schädel austauschen und erhaltet so neue Talente: Headdy saugt alle Gegner ein, bekommt einen knallharten Eisenschädel oder schießt mit Sternen um sich. Außerdem verkleinert sich Headdy bei entsprechendem Extra in ein nur wenige Pixel großes Männchen oder versteckt sich hinter seiner Zeitlupenmaske, die alle Gegner erstarren läßt.

Diese Fähigkeiten setzt Ihr in einem seltsamen Puppentheater ein, wo Headdy samt Anhang wohnt. Der übellaunige Dark Demon will die Herrschaft über alle Marionetten übernehmen und schickt Euch seine Leibgarde auf die Pelle. So trefft Ihr im Laufe der Reise durch knapp ein Dutzend mehrfach unterteilte Levels auf Spielzeugsoldaten und mechanische Monstermaschinen. In jedem Abschnitt lauern Mittel- und Endgegner, die Euch mit bizarren Techniken ins Visier nehmen: Eine Strohpuppe verwandelt sich durch neue Kleider in eine Drachenfrau, ein Katzenraumschiff säbelt den halben Turm weg, auf dem Headdy gerade nach oben eilt.

Neben seitlich scrollenden Abschnitten besucht Ihr rotierende Levels in einem Turm oder ein gignatisches Karussell, bei dem Ihr sowohl durch den Vordergrund, als durch den Hintergrund spurtet. Ab und an ist die Auswahl des richtigen Extrakopfes lebenswichtig, um Fässer wegzusprengen oder unter Stampfern und Sägen hindurchzukommen. Im Bonuslevel sammelt Ihr Punkte beim Kopf-Basketball.

IRRWITZIG • Vorsicht beim Einschalten – was zu Spielbeginn auf dem Bildschirm passiert, überfordert selbst den Berufstester. Richtig los geht's eigentlich erst ab Abschnitt fünf, vorher erlebt Ihr nur total verrückte Prologe und Trainingsrunden. "Dynamite Headdy" startet ein Bombardement der schrägen Gags, Grafikeffekte und wundersamen Endgegner. Technisch wird aus dem Mega Drive alles herausgeholt: Riesenfeinde marschieren, Winz-Sprites wuseln, Zooming, Rotationen und farbenfrohes Mehrebenen-Scrolling knallt Euch die Grafik um die Ohren. Zum Glück sind auch spielerische Finessen und viel Abwechslung eingebaut. Ein Paßwort fehlt leider, zudem sind die letzten Levels kaum noch zu überleben. Das Modul gehört zu den einfallsreichsten Jump'n'Runs auf dem Markt, ab und zu ist das Durcheinander auf dem Fernseher aber zu überwältigend.


Mit dem Eisenschädel ausgerüstet, habt Ihr gegen den schlagfertigen Riesenroboter bessere Überlebenschancen.



16 BIT

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	79 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	83 %

Da bleibt kein Auge trocken: Feuerwerk an Gags und Überraschungen in einem irrwitzigen Jump'n'Run-Panoptikum.



MAN!AC

Poster



MAN!AC

Poster



MAN!AC

Poster



MAN!AC

Poster



BEST GAMES IN TOWN

Laden und Versand



MAINZ

A. THIELEN
ROCHUSSTR. 11
(PLZ 55116)
TEL: 06131/23 04 92
FAX: 06131/23 04 93

FRANKFURT

NEU

R. WIESNER
OFFENBACHER LANDSTR. 416-418
(PLZ 60599)
TEL: 069/65 24 35
FAX: 069/65 27 94

BADEN-BADEN

I. RAMIN
STEINSTR. 5, AM MARKTPLATZ
(PLZ 76530)
TEL&FAX: 07221/227 21



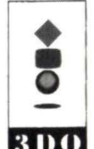














SEGA CD

SUPER NES:

METROID	129,–
M.K. 2	169,–
SUPER BATTLE TANK	139,–
TURN & BURN	139,–
DSCHUNGELBUCH	149,–
U.V.M.	

SUPER NES US:

STUNT RACE FX	139,–
SUPER STREET FIGHTER 2	159,–
BRAINLORD	149,–
BOMBERMAN 2	I.V.
BREATH OF FIRE	149,–
DOUBLE DRAGON 5	149,–
INCREDIBLE HULK	149,–
CLAYFIGHTER TOURNAMENT	I.V.
SOULBLAZER 2: ILLUS. OF GAIA	I.V.
DOUBLE DRAGON V	159,–
U.V.M.	

SUPER FAMICOM:

FATAL FURY SPECIAL	199,–
100% COTTON INCL. CD	159,–
POPFUL MAIL	179,–
POCKY & ROCKY 2	199,–
TETRIS FLASH	159,–
U.V.M.	

NEO•GEO:

KARNOV'S REVENGE	399,–
SPINMASTER	279,–
SUPER SIDEKICKS 2	399,–
TOP HUNTER	399,–
WORLD HEROES 2 JET	379,–
SONIC WINGS 2	I.V.
U.V.M.	

PC-ENGINE/DUO: *

ARCADE CARD	299,–
ART OF FIGHTING	149,–
DYNASTIC HERO	119,–
FATAL FURY 2	149,–
SUPER GODZILLA	119,–
WORLD HEROES 2	149,–
U.V.M.	

*DUO & ENGINE TITEL NUR IN MAINZ

UMBAUTEN:

SNES 50/60HZ	99,–
MEGA DRIVE 50/60HZ+US/JAP	60,–
MEGA DRIVE 2 50/60HZ	50,–
DUO/GRAFX AUF RGB	70,–
DUO/GRAFX AUF JAP. KOMPAT.	70,–

SEGA CD:

REBEL ASSAULT US	129,–
HEIMDALL US	129,–
VAY US	129,–
F1-HEAVENLY SYMPHONY US	159,–
BATTLE CORPS	119,–
EYE OF THE BEHOLDER	119,–
SOULSTAR	I.V.
U.V.M.	

MEGA DRIVE:

M.K. 2	149,–
DUNE 2 DT.	129,–
DSCHUNGELBUCH DT.	129,–
DYNAMITE HEADDY JAP.	149,–
LONG RAISER 2	I.V.
CONTRA HARD COPS JAP.	I.V.
PHANTASY STAR 4 US	I.V.
SHINING FORCE 2 US	I.V.

HARTE WARE:

MEGA CD 2 INKL. ROAD AV.	499,–
JAGUAR RGB INKL. SPIEL	649,–
NEO GEO PAL ODER RGB	699,–
NEO GEO GOLD	AB 1099,–
NEO GEO CD ROM LIM. FRONTLADER INCL. 2 JOYPAD 110V CONVERTER, RGB	999,–
NEO GEO CD ROM MIT 6 SPIELEN	1449,–
3DO PAL INKL. TOTAL ECLIPSE	999,–

3DO US

SHOCKWAVE	129,–
ROAD RASH	129,–
WAY OF THE WARRIOR	129,–
MICROCOSM	I.V.
ORION INTERCEPTOR	I.V.
PGA GOLF	I.V.
FIFA SOCCER	I.V.
U.V.M.	

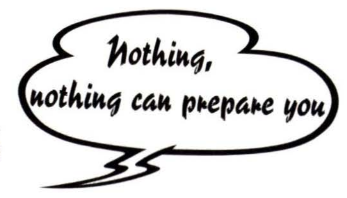
3DO JAP

BURNING SOLDIER	229,–
POWERS KINGDOM	229,–
DR. HAUZER	199,–
SEAL OF PHARAO	199,–
U.V.M.	

JAGUAR:

ALIEN VS PREDATOR	I.V.
TEMPEST 2000	139,–
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	149,–
WOLFENSTEIN 3D	149,–
CLUB DRIVE	I.V.

ALLE TITEL LAUT ATARI FAST FERTIG!
U.V.M.



Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Entwickler: Technopop



Zero Tole

In Chicago war "Zero Tolerance" halbwegs spielbar, jetzt ist das 3D-Spektakel bis auf den letzten Level fertiggestellt und wartet auf mutige Actionfans.

Mit "Doom" schockierten die amerikanischen Programmierer von iD-Software die versammelte Konkurrenz: Die verwendeten Grafik-Routinen zoomen selbst auf einem langsamen 486er-PC die sauber schattierten Gewölbe, Hallen und Treppenfluchten des Spiels ruckelfrei heran. Auch auf einem alten 386er-PC kann "Doom" dank des frei einstellbaren Bildausschnittes noch ohne Geschwindigkeitseinbußen gespielt werden. Momentan überbieten sich die Firmen, um iDs grandioses Grafik-System für eigene Spiele einzukaufen.

Das Unterfangen, "Doom" vom PC aufs Mega Drive umzusetzen, war gewagt. Die Programmierer von Technopop wußten, daß sie der **Grafikpracht** des Vorbildes nicht nacheifern konnten, und konzentrierten sich darauf, das Spielgefühl zu kopieren. Sie übernahmen den unruhigen Gang des Helden (Eure 3D-Umgebung hebt und senkt sich bei jedem Schritt) und die "begehbare" Übersichtskarte. Der Bildausschnitt ist ziemlich geschrumpft, damit die Hardware nicht gar so viel Grafik bearbeiten muß. Dadurch blieb Platz, um die Übersichtskarte auf dem gleichen Bildschirm, unterhalb des Sichtfensters darzustellen – eine vereinfachte, aber hundertprozentig funktionstüchtige 2D-Variante des 3D-Schlachtfeldes. Die Monster seht Ihr auf der Karte jedoch nicht. Diese lauern in dunklen Gängen, verstecken sich hinter mächtigen Steinsäulen, reagieren auf Bewegung und Schußgeräusche. Alles was sich bei "Zero Tolerance" rührt, muß beseitigt werden – auch an Härte will das Accolade-Spiel nicht hinter "Doom" zurückbleiben.



Aufzüge und Treppen befördern Euch von einem Stockwerk auf das nächste Schlachtfeld.



Ein Scharfschütze lauert im Hintergrund. Zum Glück hat Euer Raketenwerfer häuserüberspannende Reichweite.



Die totale Zerstörung: Selbst das Stahlgeländer (rechts hinten) kann von Euch demoliert werden.

Neben der in Echtzeit berechneten 3D-Grafik mit Schatteneffekten und Bitmap-Texturen, verläßt sich "Zero Tolerance" auf den zweiten technischen Kniff des Vorbildes, die Link-Option. Zwei Mega Drives können über die Joysticks-Ports miteinander verbunden werden, sodaß jeder Action-Freund vor seinem Mega Drive auf einen eigenen Monitor blickt. Dieses Feature wurde speziell für Segas "The Edge"-Modem entwickelt – da die Telefon-Vernetzung jedoch nicht allzuweit vorgeschritten ist, hat Accolade zudem die lokale Link-Option eingebaut. Leider muß Euer Kumpel nicht nur seine Konsole, sondern auch einen Fernseher mitbringen...



Im dritten Szenario dringt Ihr in die Festung einer Insektenarmee ein, die ihren Unterschlupf verzweifelt gegen Euch verteidigen.



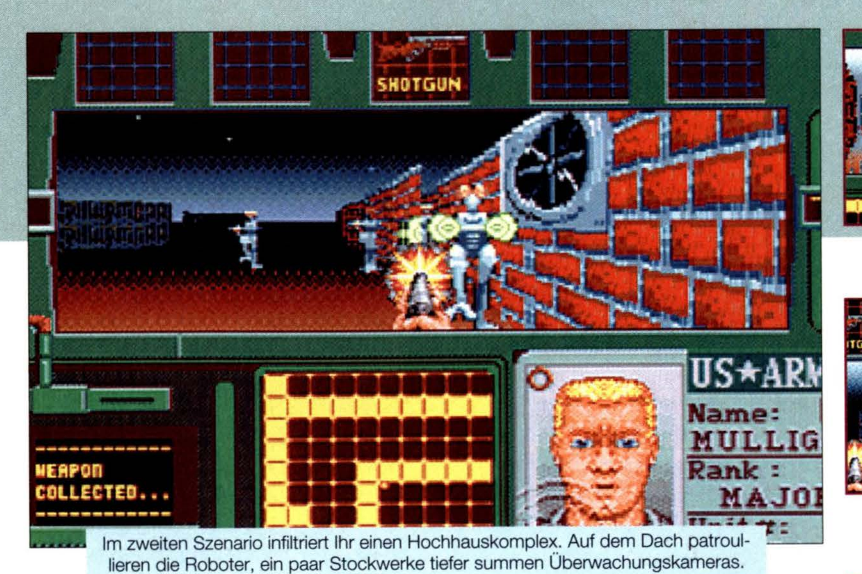
Im Getümmel muß jeder Schuß todsicher sitzen, sonst zerreißen Euch die Monster in der Luft. Wer seine Munition verballert hat, kämpft mit den Fäusten weiter.

Doom und die Folgen



Das PC-Action-Spiel "Doom", Nachfolger des Überraschungshits "Castle Wolfenstein 3D" erschien 1993 und hinterließ auf Programmierer in der ganzen Welt einen tiefen Eindruck: Während die "Doom"-Erfinder id am Nachfolger "Hell on Earth" basteln und nach einem entschärften Super-NES-"Wolfenstein" ihre beiden Spiele auch für den Atari Jaguar umgesetzt haben, bereitet der englische Entwickler Rebellion das Jaguar-Spiel "Alien vs. Predator" vor, das die "Doom"-Handlung von der Hölle in den Weltraum verlegt. Auch "Monster Manor" und "Tetsujin" auf dem 3DO sind waschechte Doom-Nachzieher, die das Vorbild qualitativ freilich nicht erreichen.

rance



Im zweiten Szenario infiltriert Ihr einen Hochhauskomplex. Auf dem Dach patroullieren die Roboter, ein paar Stockwerke tiefer summen Überwachungskameras.

GUT GEKLAUT • "Doom" auf dem Mega Drive ist weder ein besonders originelles noch ein sehr aussichtsreiches Unterfangen. Doch Technopop hat das Vorbild analysiert, die besten Ideen übernommen und das technisch Machbare aus der Konsole herausgeholt. Das Ergebnis ist höllisch spannend: Mal stürmt Ihr als Berserker durch die Feinde, dann pirscht Ihr vorsichtig und zitternd herum. Die wenigen Design-Patzer sind schnell zusammengefaßt: Warum gibt's keine Batterie? Und wieso wird das 6-Button-Pad nicht unterstützt – schließlich könnt Ihr laufen, Euch drehen, springen, Waffen wechseln, feuern und seitlich wegtauchen. Gegen alle Hardware-Handicaps wurden Lichteffekten, Reflektionen und Nebel grafisch dargestellt - Beachtlich! Auch die bedrohliche Musik und die SoundFX passen wie die Faust auf's Auge: Es wummert, knattert und kracht – was will der Cyber-Rambo mehr?



HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCOLADE
GRAFIK	73 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	85 %

Wer hätte das gedacht: Ein "Doom"-Clone, der auch ohne die Luxus-Grafik des PC-Vorbildes funktioniert: Schnell & spannend.

Ach ja, die Story: Als Kampf-Allrounder steht Ihr vor drei verschiedenen, frei anwählbaren 3D-Szenarien, die in verschiedene Etappen aufgeteilt sind. Stets überfallen Euch Aliens, Roboter und Mutanten, deren Angriffslinien Ihr durchbrecht, um ins nächste Stockwerk zu gelangen. Wie in "Doom" bleiben getötete Feinde in den 3D-Hallen liegen – einen bereits besuchten Raum erkennt Ihr deshalb schon auf den ersten Blick! Lauft Ihr über einen Körper, sackt Ihr automatisch dessen Munitionsvorrat ein. Jetzt müßt Ihr nur noch die Waffen finden, die überall versteckt sind. Eine einfache Handfeuerwaffe und die effektivere Schrotflinte haltet Ihr schon nach wenigen Metern in der schweißnassen Faust. Stöbert Ihr weiter, fallen Euch auch Raketenwerfer, Laser-Knarren und Handgranaten in die Hände. Leider könnt Ihr maximal fünf Waffen und Ausrüstungsgegenstände tragen.
Monster, Extras und mehrstöckige Labyrinthe sind das Uralt-Spielprinzip, das durch Cyberspace-gerechte Echtzeit-Animation auf den neuesten Stand gebracht wurde. Hofft nicht auf eine ausgeklügelte Story, sondern erwartet ein wüstes Gemetzel mit seltenen Denkpausen.

FLAME THROWER: Für den modernen Kammerjäger: Mit dem Flammenwerfer fackelt Ihr Mutanten und Insekten ab.

HANDGUN: Die Handfeuerwaffe ist recht unpräzise und uneffektiv – benutzt sie nur, wenn alle anderen Wummen leergeballert sind.



SHOTGUN: Jeder Schuß ein Blutbad: Die beste Kurzstreckenwaffe. Leider haben die Feinde nur selten passende Munition in der Tasche.



BULLET PROOF VEST: Safer Action: Die kugelsichere Weste fängt jeden Schuß ab, zerfällt jedoch nach einer bestimmten Anzahl von Treffern.



BIO SCANNER: Der Bio-Scanner verrät Euch, wo die Monster lauern. Alle Feinde erscheinen als gelbe Punkte auf der Übersichtskarte.



PULSE LASER: Das Lasergewehr ist die effektivste Feuerwaffe des Spiels. Auch auf größere Distanz erwischt Ihr damit jeden Feind.



FLASHLIGHT: Die Taschenlampe durchschneidet das Dunkel mit ihrem Lichtkegel. Leider machen schon bald die Batterien schlapp.



HAND GRENADE: Die Handgranate detoniert Sekunden nachdem Ihr sie fortgeschleudert habt – bis dahin seid Ihr hoffentlich in Deckung!



FIRE EXTINGUISHER: Mit dem Feuerlöscher bekämpft Ihr Flammenwände, die Euch den Weg versperren. Die Löschflüssigkeit ist jedoch begrenzt.



ROCKET LAUNCHER: Große Reichweite, gewaltige Wirkung: Eine gute Waffe, die Ihr nur taktisch einsetzen solltet. Im Handgemenge ist sie selbstmörderisch!

LASER AIMED GUN: Ein roter Laserstrahl, der durch jeden massiven Gegenstand reflektiert wird, erleichtert Euch das Zielen. Eine brauchbare Waffe.

MINE: Keine Waffe für den Nahkampf, sondern ein Werkzeug für den taktischen Einsatz: Der Dynamit-Sprengsatz.



NIGHT VISION: Klarer Durchblick dank des Nachtsichtgeräts: Eure Feinde heben sich als helle Schatten gegen den düsteren Hintergrund ab.

IT'S A MAN!AC

Entwickler: High Score Games/InPlay Sports • **Produzent**: Rob Martyn • **Programmierung**: Mark Lesser • **Grafik**: Doug Mike, Kendra Lammas, Lori Champney • **Sound**: Rob Hubbard

NHL Hockey '95



Wenn "King" Robitaille ungedeckt zum Schuß ansetzt, vergeht dem besten Goalie das Grinsen.

Dieser Abwehrspieler hat sich elegant vor den Puck geworfen und ein Tor verhindert

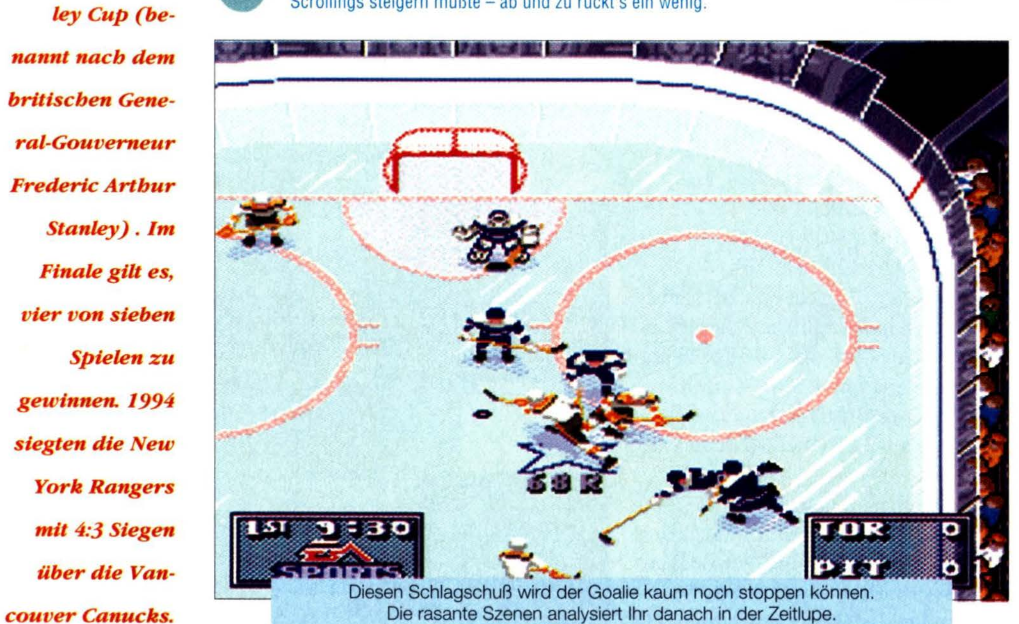
Nach 37 Spielen liegt Andreas' Stamm-Team, die L.A. Kings, mit sieben Zählern vor Vancouver.

Die amerikanische National Hockey League wurde 1917 gegründet. Sie ist in zwei Conferences unterteilt (Wales und Campbell), die wiederum in zwei Divisions spielen (Pacific und Central bzw. Atlantic und Northeast). Nach 84 Matches spielen die acht besten Mannschaften jeder Conference um den Stanley Cup (benannt nach dem britischen General-Gouverneur Frederic Arthur Stanley). Im Finale gilt es, vier von sieben Spielen zu gewinnen. 1994 siegten die New York Rangers mit 4:3 Siegen über die Vancouver Canucks.

MD

Seit ihren genialen Sportspielreihen um Football-Star John Madden und die amerikanische Ice-Hockey-Profiliga **NHL** gilt Electronic Arts als der beste Sportspielhersteller der Welt. Um diesem Ruf weiterhin gerecht zu werden, hätten die Amerikaner am "NHL '94"-Modul eigentlich nicht viel ändern müssen, doch die beauftragte Designer-Truppe High Score Games gab sich mit einem schlichten Update nicht zufrieden: Statt wie bei den Vorgängern die Mannschaftsparameter an die vergangene NHL-Saison anzupassen, verpaßte High Score dem Spiel einen grafisch überarbeiteten Rahmen und eine Palette neuer Spielfeatures. Endlich haben die Designer den bislang schmerzlich vermißten Liga-Modus integriert. Hier spielt Ihr eine ganze Saison mit dem Team Eurer Wahl – inklusive aller gebräuchlichen Statistikfunktionen (Tabellen, Durschnittswerte, Terminpläne). Die ersten 16 Mannschaft spielen dann um den Stanley-Cup. Wie immer wurden auch die Spielerwechsel der vergangenen Saison berücksichtigt – doch diesmal könnt Ihr Spieler mit der "Trade Players"-Option in Euer Team holen, soweit Ihr der anderen Mannschaft einen gleichwertigen Ersatz anbietet. Habt Ihr genug vom launigen Stürmer im Leistungstief, wird der Mann einfach verscherbelt. Andererseits könnt Ihr einen Spieler einkaufen, dessen Vertrag bei einem anderen Teams ausläuft. Ein besonderer Menüpunkt ist die "Create Player"-Funktion, mit der Ihr einen Charakter perfekt auf Eure Vorlieben zuschneiden könnt. Alle weiteren Features entsprechen dem Vorgänger-Modul. Dazu gehört die Editierung Eurer Spielerreihen genauso wie Strafschüsse, Einstellung der Spiellänge oder das Ausschalten der Foul- und Abseits-Regeln. Wer sich nicht mit dem manuell gesteuerten Torwart auf's Eis traut, verläßt sich auf den Computer-Goalie.

COOL AS ICE • High Score Games hat es geschafft, das souveräne Vorgängermodul nochmals zu verbessern. Den wichtigsten Beitrag dazu leistet der spannende Liga-Modus mit vielen interessanten Statistiken und Tabellen. Dank der neu gepinselten Spielfiguren und ihrer Animationsphasen kommt "NHL '95" deutlich realistischer 'rüber als die '94er-Variante. Auch spielerisch haben die Amerikaner einige Veränderungen vorgenommen: Der Puck läßt sich nicht mehr so leicht kontrollieren, außerdem stört die Abwehrreihe der gegnerischen Mannschaft besser als bei "NHL '94". So wie Ihr die Scheibe früher mit L.A. King's Sandstrom totsicher versenken konntet, habt Ihr '95 kaum noch eine Chance auf einen raschen Torerfolg. Fraglich ist nur, wieso High Score das Tempo des Spiels auf Kosten des Scrollings steigern mußte – ab und zu ruckt's ein wenig.



Diesen Schlagschuß wird der Goalie kaum noch stoppen können. Die rasante Szenen analysiert Ihr danach in der Zeitlupe.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	73 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	91 %

Noch besser als die Vorgänger: NHL-Action endlich auch mit Liga-Modus, Spielertausch und überarbeiteter Grafik.

nice price

GAME EXPRESS

fun & power

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Dragon	demn. erhält.
Dynamite Headdy	demn. erhält.
Micro Machines 2	demn. erhält.
Rock´n Roll Racing	demn. erhält.
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	89,-
Art of Fighting dt	109,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-
Battletoads us	79,-
Bubba'n Stix dt	109,-
Bubble & Squeak us	99,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-
CD Brutal us	119,-
CD Double Switch dt	99,-
CD College Football dt	89,-
CD Dark Wizard us	99,-
CD Dracula Unleashed dt	99,-
CD Dune dt	99,-
CD F-1 Heavenly S. jp/us	89.-/109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Heimdall us	99,-
CD Jurassic Park dt	99,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mansion us/dt	89,-/99,-
CD Mega Race us	119,-
CD Microcosm dt	99,-
CD Monkey Island us	69,-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99,-
CD Powermonger dt	99,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Pugsy us	79,-
CD Rebel Assault us	109,-
CD Revenge of Ninja us	99,-
CD Rise of the Dragon us	109,-
CD Slipheed dt	89,-
CD Sonic dt	79,-
CD Son of Chuck Rock 2 us	59,-
CD Terminator us/dt	59,-/109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tomcat Alley us/dt	79.-/99,-
CD Vay us	109,-
CD Wing Commander us	119,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
CD World Cup USA 94 dt	99,-
Cesars Palace us	89,-
Champions W. Class Soccer dt	99,-
Columns 3 us	99,-
Cool Spot dt	99,-
Combat Cars dt	89,-
Desert Strike jp	59,-
Dragon us	119,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Eternal Champions dt	119,-
F-117 Night Storm us/dt	99,-/119,-
F-15 Strike Eagle us/dt	79,-/109,-
Fatal Fury dt	69,-
FIFA International Soccer dt	99,-
Flashback dt	99,-
Formula One dt/us	99,-/59,-
Gauntlet IV us/dt	79,-/99,-
General Chaos dt	109,-
Gunship 2000 dt	89,-
Gunstar Heroes dt/jp	99,-/59,-
Hardball 94 dt	99,-
Hyperdunk Basketball dt	79,-
Joe & Mac us	99,-
John Madden 94 dt	119,-
Jungle Book us/dt	129,-
Jurassic Park us	89,-
Landstalker us/dt	109,-/119,-
Lost Vikings dt	109,-
Mario Andretti dt	99,-
Mega Turrican us	99,-
Mig-29 dt	89,-
Mutant League Hockey dt	109,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NHL-Hockey 94 dt	109,-
Ottifants dt	89,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
PGA Tour Golf 2 us	79,-
Pink Panther dt	69,-
Pirates Gold us	99,-
Prince of Persia us/dt	79,-/109,-
Ren & Stimpy Show dt	99,-
Robocop 3 dt	109,-
Robocop vs Terminator dt	49,-
Rocket Knight Adventure dt	99,-
Shadow Run us	119,-
Shinobi 3 us/dt	99,-
Skitchin dt/us	99,-/59,-
Sonic 2 dt	59,-
Sonic 3 dt	129,-
Sonic Spinball dt	99,-
Spiderman X-man us	69,-
Star Trek us	109,-
Streetfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte	129,-/49,-
Streets of Rage 3 dt	129,-
Sunset Riders dt	89,-
Super Streetfighter 2 dt	129,-
Technoclash us	49,-
Tiny Toons dt	89,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Tom&Jerry us	59,-
Treasure Land Mc Donalds dt	99,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Virtual Pinball dt	59,-
Virtual Racing dt/jp-PAL engl. Texte	169.-/129,-
Winter Olympics dt	99,-
Wiz'n Liz dt/us	99,-/79,-
World Cup USA dt	109,-
World Heroes us	119,-
WWF Royale Rumble dt	119,-
Young Indiana Jones us	69,-
Zombies ate my Neighbours us/dt	59,-/79,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro 2 50/60HZ	89,-
Activator us	169,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	499,-
CDX-Converter	99,-
Capcom Powerstick Fighter	79,-
Japan Converter jp	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
Megadrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Programmierb. 6-Button Pad	39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

SUPER NES

Titel	Preis
Donkey Kong Country	demn. erhält.
Impossible Mission	demn. erhält.
Pitfall Harry	demn. erhält.
7th Saga us	129,-
Aero the Acrobat dt	109,-
Actraiser 2 us	119,-
Aladdin dt/us	119,-/69,-
Alien vs Predator dt	119,-
Art of Fighting us/dt	69,-129,-
Battlecars us	109,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Bill Walsh College Football us	59,-
Boxing Legends of the Ring us	39,-
Breath of Fire (ähn. Secret o.Mana) us	139,-
Bugs Bunny dt	129,-
Capcom MVP Football us	119,-
Champion World Class Soccer dt	99,-
Chester Cheetah 2 us	69,-
Choplifter 3 us/dt	99,-/109,-
Clay Fighter us/dt	129,-
Claymates us	119,-
Cool Spot us/dt	109,-/119,-
Cotton 100% jp	139,-
Desert Fighter pal	119,-
Desert Strike us	79,-
Dschungelbuch us/dt	129,-
Dragon us/dt	129,-
EINZELSTÜCKE ab	19,-
Empire Strikes Back dt	119,-
Equinox dt/us	99,-/89,-
Slam Masters us	129,-
Eye of the Beholder us	129,-
F-Zero dt	29,-
F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us	129,-
Fatal Fury 2 us	129,-
Fatal Fury Special jp	159,-
FIFA Soccer dt	109,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Flintstones dt	119,-
Goof Troop dt	99,-
GP-1 Motorcycle dt	109,-
Hyper Volleyball dt	119,-
Joe & Mac 3 us/jp	99,-
John Madden 94 us/dt	119,-/129,-
Jurassic Park dt	119,-
Jungle Book us/dt	129,-
King Arthurs World dt	69,-
King of Dragons us/dt	119,-/109,-
Knight's of the Round us/dt	129,-/109,-
Legend us	109,-
Lost Vikings dt	99,-
Lufia us	129,-
Lord of the Rings us	139,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	119,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	79,-
Mega Man X dt	95,-
Metal Marines dt	129,-
Mortal Kombat 2 dt/us	139,-
Mickey's Ultimate Challenge us	69,-
Might & Magic II dt/us	129,-
Mr. Nutz dt	99,-
Mystical Ninja dt/us	119,-/59,-
Mystical Quest dt/us	79,-/49,-
NBA Jam dt/us	129,-
NHL Hockey 94 dt	99,-
Nigel Mansel us/dt	99,-/119,-
Pac Attack dt	119,-
Paladins Quest us	119,-
Pinball Dreams us	99,-
Pirates of the Darkwater dt	129,-
Plok dt	89,-
Pocky & Rocky us/dt	69,-/129,-
Populous II dt	119,-
Ren & Stimpy Show us	59,-
Robocop vs Terminator us	119,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Run Saber dt	69,-
Schlümpfe dt	99,-
Secret of Mana us/dt	129,-/109,-
Sensible Soccer dt	109,-
Shanghai us	69,-
Skyblazer dt	109,-
Soccer Shootout us	129,-
Space Ace dt	69,-
Stanley Cup Hockey us	99,-
Star Trek 'Next Generation' us	119,-
Star Wars dt	109,-
Streetfighter II Turbo dt	119,-
Stunt Race FX dt/us	109,-
Sunset Riders dt	129,-
Super Air Diver dt	109,-
Super Battletoads us	29,-
Super Bomberman us/4-Player Adap.	139,-
Super Conflict dt	119,-
Super Gameboy mit Spielberater dt	95,-
Super Hockey dt	99,-
Super Metroid us/dt	129,-/109,-
Super Pinball 'Behind the Mask' jp	99,-
Super Streetfighter 2 us	139,-
Super Turrican dt	119,-
T2-The Arcade Game dt	99,-
T2 Judgement Day us	89,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Tetris Flash us/jp	109,-/139,-
Top Gear II dt	109,-
Turn & Burn us	59,-
Turtles Tournament Fighters dt	129,-
Ultima us	129,-
Ultimate Fighter us	129,-
Untouchables us	129,-
Utopia dt	119,-
Virtual Soccer dt	79,-
Where i.t. World is Carmen S.D. dt	129,-
Winter Olympics dt	119,-
Wizardy 5 us	129,-
World Cup Striker dt	119,-
World Cup USA 94 dt	119,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
Yogi Bear dt	109,-
Young Merlin dt	129,-
Zool dt	109,-
Zombies dt	109,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
ASCII-Pad dt/us	49,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Dual Turbo Remote Pad nur us	99,-
Game Madge dt	79,-
Programmierb. Universal Adap., 100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-
SNES Morefun-Set	295,-
SNES Powerstation	189,-
SNES 3-Set	299,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
Super-4 Pad dt	19,-
UMBAU: SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
Verlängerungskabel	19,-

3DO

Titel	Preis
Demolition Man	demn. erhält.
FIFA Soccer	demn. erhält.
3DO us/2 CD/220V	979,-
Alone in the Dark us	119,-
Another World us	89,-
Dr. Hauzer jp	129,-
Dragons Lair us	89,-
Columns (Tetris Clone) jp	149,-
Fire Ball us	119,-
Iron Man jp	179,-
John Madden 94 us	69,-
Jurassic Park us	109,-
Lemmings us	89,-
Monster Manor us	69,-
Mega Race	119,-
Microcosm jp	189,-
Night Trap us	89,-
Road Rash 2 us	129,-
Shockwave	109,-
Sesam Straße	49,-
Sewer Shark	109,-
Super Wing Commander us	109,-
The Horde us	119,-
Total Eclypse us	109,-
Twisted us	109,-
Ultraman jp	149,-
Way of the Warrior us	129,-
Control Pad 3DO	89,-
Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Lasergun	89,-

JAGUAR

Titel	Preis
Jaguar Grundgerät m. RGB-Kabel 220V/Spiele us/dt	569,-/579,-
Alien vs Predator	demn. erhält.
Club Drive 'Checkered Flag'	demn. erhält.
Dino Dudes	99,-
Galaxy	99,-
Raiden	99,-
Tempest 2000	109,-
RGB-Kabel	49,-
Video SVHS Kabel	49,-
PAD	69,-

SONSTIGES

Titel	Preis
Donkey Kong Gameboy us/dt	59,-
Mario 3 dt	59,-
World Cup USA 94 dt	49,-
Mrs Pacman dt	49,-
Gameboy dt	95,-
Vorbestellung f. Sony Playstation möglich	
Mini Basketballkorb mit Ball (von Spalding)	29,-
Manga Videos	ab 29,-
US/JP Magazine (GAMEFAN/EGM)	ab 8,-
Alte Ausgaben US Magazine	je 2,-
Marty Grundgerät RGB-Umbau	999,-
CD 32-Spiele	ab 29,-
NEO-GEO Spiele	ab 79,-
T-Shirts	ab 19,-
Baseball Caps	ab 19,-

Wir suchen Geschäftspartner in der Schweiz und Österreich!

TEL 089/5438088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München

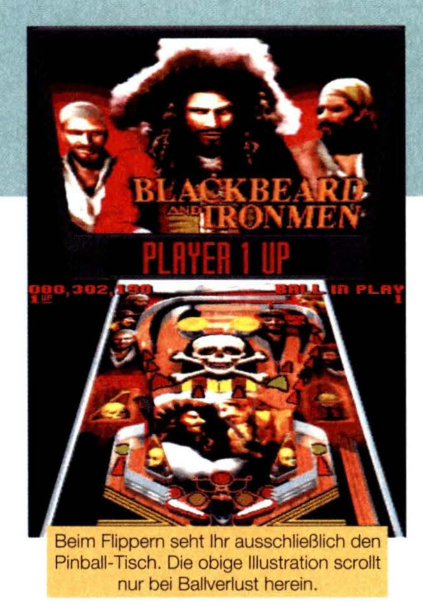
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebraucht-Spiele-Zentrale 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Produzent: Akio Kobayashi (ausführend), Junighiro Kawazoe • Design: Takashi Kobayashi • Programmierung: Haruhisa Udagawa, Akihiro Ighihara • Grafik: Akiko Nakamura, Kie Yamashita • Sound: Yusuke Takahama

Super Pinball



Beim Flippern seht Ihr ausschließlich den Pinball-Tisch. Die obige Illustration scrollt nur bei Ballverlust herein.

Der "Wizard"-Flipper ist für Multiball-Freaks denkbar ungeeignet, da das entsprechende Target schwer zugänglich ist.

Viel Farbe fürs Geld: Die Flippertische sind bunt, lassen aber grafische Effekte gänzlich vermissen.

Wenn Ihr den Ball zielsicher auf ein bestimmtes Target flippert, erhaltet Ihr mit jedem Treffer einen Buchstaben dazu. Ist das entsprechende Wort komplett (z.B. "Joker"), gibt's einen zweiten Ball. Leider fehlt die Kollisionsabfrage, wenn sich die beiden Kugeln berühren. Sie rollen einfach übereinander hinweg bzw. verschmelzen optisch zu einem Ball, wenn sie an derselben Stelle liegen.

SN

Mit "Pinball Dreams" hat Gametek vor gut sechs Monaten einen soliden Flipper in Stand-Alone-Tradition veröffentlicht (siehe Test in MAN!AC 4/94). Statt aufwendigem Special-FX-Heckmeck konzentrierte man sich auf die Nachbildung von vier Kneipen-Flippern. "Super Pinball" geht konzeptionell in dieselbe Richtung, präsentiert das ausgewählte Pinball-Trio jedoch grafisch ungewöhnlich. Statt die Flippertische aus der Vogelperspektive zu zeigen, seht Ihr sie pseudo-dreidimensional von schräg vorne. Gescrollt wird dabei nicht.



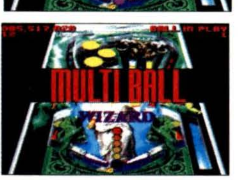
Drei verschiedene Flipper stehen zur Wahl: Im "Conquest"-Modus startet Ihr mit dem "Jolly Joker"-Pinball.

Ein bis vier Spieler wählen aus drei Pinball-Varianten: "Jolly Joker", "Blackbeard and Ironman" sowie "Wizard". Das Layout ist ähnlich, dafür sind die spärlichen Elemente unterschiedlich angeordnet. Standard-Targets dienen u.a. als Bonuspunkte-Multiplikatoren, eine Handvoll Bumper sowie etliche "Einschußlöcher" lassen ein Spiel mit **mehreren Bällen** zu und verschaffen exorbitant hohe Bonuspunkte. Genau wie bei den großen Brüdern aus Glas und Metall hängt es vom jeweiligen Zustand der einzelnen Targets ab, welche Aktionen ein Treffer auslöst. Der relativ simple Aufbau könnte einen falschen Eindruck vermitteln: Um die Abstimmung der einzelnen Spielelemente untereinander zu verstehen und gezielt zu flippern, braucht es seine Zeit.

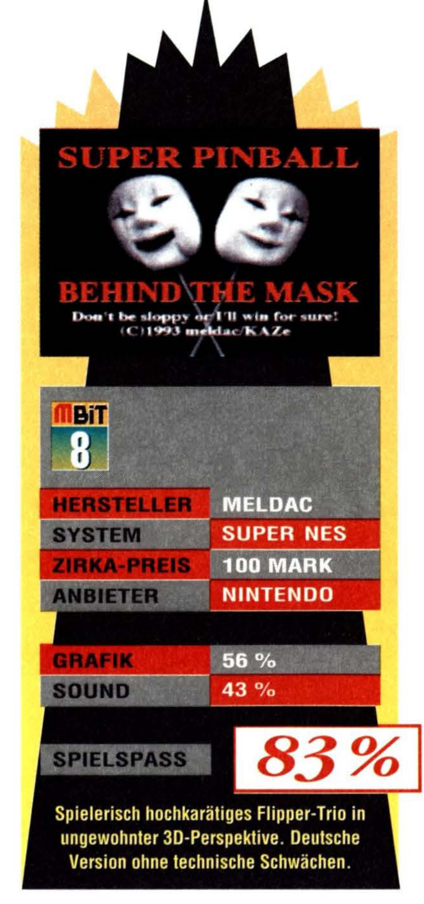
Das Joypad ist traditionell belegt: Ihr könnt den linken und rechten Flipper natürlich separat einsetzen, in Maßen "tilten" und mit dem richtigen Timing schon beim Kugelstart bis zu drei Millionen Punkte kassieren. Als zusätzliche Herausforderung steht Pinball-Cracks übrigens der "Conquest"-Modus zur Verfügung: Ihr startet mit dem "Jolly Joker"-Flipper und arbeitet Euch im Verlauf des Spiels zu den anderen Tischen hoch. Dummerweise öffnet sich die "Forbidden Door" erst bei sechzig Millionen Punkten – und dann müßt Ihr sie schließlich noch treffen...

Testmuster von Game Express, München.: Tel.: 089/5438088





KLASSISCH GUT • Die Simulation des Kugellaufs ist den Programmierern perfekt gelungen: Der Ball rollt und dotzt genau so, wie es mein mathematischer Verstand erwartet. Die wenigen Spielelemente sind brillant aufeinander abgestimmt und erweisen sich als vollkommen ausreichende Motivations-Multiplikatoren. Kein Modul-Pinball bringt das Original-Flipper-Feeling zur Zeit besser rüber als "Super Pinball". Selbst der Glücksfaktor, von mir die meist gehaßte Flipper-Zutat, wurde intelligent abgemildert, da die seitlichen Auslauf-Röhren zu Beginn verschlossen sind. Soweit so gut. Sehen wir mal gnädig darüber hinweg, daß der Sound völlig belanglos und die Grafik etwas zu bunt geraten ist: Wer den Japan-Import spielt, ärgert sich über Ruckel-Anfälle im Spiel mit zwei Bällen. Bei der deutschen Version wurde dieser Fehler behoben – ebenso wie bei der US-Variante.



MBIT 8

HERSTELLER	MELDAC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	56 %
SOUND	43 %
SPIELSPASS	83 %

Spielerisch hochkarätiges Flipper-Trio in ungewohnter 3D-Perspektive. Deutsche Version ohne technische Schwächen.

Entwickler: Empire Software, GB

Magic Boy

SN Bereits 1992 sahen die MAN!ACs eine fast fertige Version des Knuddel-Jump'n'Runs "Magic Boy". Gut zwei Jahre später ist das Beinahe-Frühwerk endlich auf dem Markt: Als "Magic Boy" hüpft Ihr durch die Levels, betäubt schießenderweise eine Handvoll Feinde und sammelt nebenbei Bonuspunkte. Ist das Spielziel rechtzeitig erreicht (nach einer bestimmten Zeit tauen eingefrorene Gegner wieder auf), winkt der nächste **Abschnitt** mit derselben Aufgabenstellung. Sprungfedern katapultieren Euch in die Lüfte, eisige Plattformen lassen Rutschpartien zu und Förderbänder sorgen für unfreiwilige Beschleunigungs- und Bremsmanöver. Müßig zu erwähnen, daß bereits eine zarte Feindberührung zum Lebensverlust führt.

MBIT	CODE
4	010 / 201 / 022
HERSTELLER	JVC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	52 %
SOUND	32 %
SPIELSPASS	42 %

Langweiliges Jump'n'Run mit dreieinhalb Spielelementen: Zu teuer, zu kurz, zu öde.

Eine Welt ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die Ihr frei anwählen dürft. Das jeweilige Paßwort gibt's jedoch erst, wenn alle Levels einer Welt durchgespielt wurden.





Die meisten Spielfelder sind etwa so breit und doppelt so hoch wie der Bildschirm

FAULER ZAUBER • Das Simpel-Jump'n'Run hätte in seiner Spielspaß-Gruft bleiben sollen. Angesichts einer Hundertschaft besserer Hüpfspiele gibt's keinen Grund, das ideenlose und überteuerte Modul zu kaufen. Die Levels sind klein, ähneln sich wie ein Feind dem anderen und entbehren jeglicher Motivationsanreize. Selbst die putzige und gewaltfreie Thematik rettet "Magic Boy" nicht vorm Tester-Rüffel. Wer unbedingt will, kann's spielen, doch Spaß und Spannung vermittelt das öde Werk nicht.

Entwickler: Climax/Sonic, Japan

Shining

Mit "Shining in the Darkness" revolutionierte das Sega-Entwicklungsteam Climax vor drei Jahren das Genre des Bildschirm-Rollenspiels. Die hübscheste Fantasy-Grafik und die freundlichste Benutzerführung weit und breit fanden sich auch in den inoffiziellen Nachfolgern "Landstalker" (Action-Adventure) und "Shining Force" (Strategiespiel). Letzteres schmückte das Taktik-Spielprinzip erfolgreicher Vorbilder von NCS, System Soft und Nintendo mit der unwiderstehlichen Climax-Aufmachung mit bewegten Icons und übersichtlichen Menüs. Zwei "Shining Force"-Versionen für das **Game Gear** erschienen, bis auch der Mega-Drive-Nachfolger startklar war. Damit Ihr nicht bis Weihnachten '95 auf eine deutsche Übersetzung warten müßt, wird Sega das Modul im Gegensatz zum Erstling mit englischen Bildschirmtexten ausliefern. Doch selbst wenn Ihr nicht jedes Wort genau versteht, werdet Ihr der Handlung folgen können.

Die beiden Versionen für das Sega Handheld erschienen in Japan als "Shining Force CD" auch für das Mega Drive. Ob dieses Doppel-Abenteuer auch in Deutschland ausgeliefert wird, ist noch nicht bekannt.

Wie in einem Rollenspiel beginnt Ihr als Solo-Held in Eurem Heimatdorf. Schnell merkt Ihr, daß nicht alles so ist wie es eigentlich sein sollte, und schnell findet Ihr neugierige Altersgenossen, die Euch gerne dabei unterstützen, dem Bösen auf die Schliche zu kommen. Mit vier dieser Kumpane schließt Ihr Euch zur Shining Force zusammen.

Nach dem großen Abenteuer müßt Ihr nicht lange suchen, denn Euer weiser Lehrmeister Astral steckt schon zu Spielbeginn bis über beide Ohren in Schwierigkeiten. Im sagenhaften alten Turm über Eurer Stadt trefft Ihr zum ersten Mal auf die Teufel einer bösen Macht. Doch obwohl Ihr Eure ersten Gefechte siegreich beendet, geht das Königreich verloren und Ihr rettet Euch mit den Zivilisten auf einen andere Kontinent. Dort werdet Ihr in die Geschichte Eurer Welt eingeweiht, trefft sagenhafte Gestalten und schließlich den Herrscher der Finsternis, der u.a. die blonde Königstochter in seinen Klauen hält.

Abwechselnd durchstreift Ihr Gemeinden und Ländereien, plaudert mit Forschern und hohen Stadtbeamten, und haltet die Augen offen nach einem Schnäppchen im Waffen- oder Zaube-



Duell der Erzzauberer: Obwohl die Schlachten vorwiegend mit konventionellen Waffen (Schwert, Speer und Klaue) ausgetragen werden, kommt es immer wieder zu heftigen Magie-Entladungen.



Go Go, Golem: Für "Shining Force 2" pinselten die Grafiker neue Helden & Monster.



Die Geschichte beginnt mit dem Zwist zwischen zwei benachbarten Königreichen und der Entführung einer schönen Prinzessin. Eure ersten Gefährten lernt Ihr noch auf der Schulbank kennen, später entsegelt Ihr Eurer Heimat als Quartett (unten).



Auf einem Kontinent im Osten errichtet sich Euer Volk unter der Führung des gebrochenen Königs eine neue Existenz. Doch schon bald werdet Ihr mit den Ureinwohnern konfrontiert.







Der adelige Phönix Peter taucht eines Tages in Eurem neuen Dorf auf und kämpft von da an mit der Shining Force. Das zweite Porträt zeigt ihn nach seiner Beförderung.

Force 2

rei-Geschäft. Während dieser Spielphasen wird Euer Trupp durch eine einzelne Spielfigur dargestellt (hinter der oftmals noch ein kurzfristiger Verbündeter herwatschelt), doch sobald Ihr einer feindlichen Einheit gegenübersteht, lenkt Ihr all Eure Spielfiguren hintereinander. Im Verlauf der Odyssee sammelt Ihr Bogenschützen und Kavalleristen, fliegende Ritter und Heiler um Euch, die sich durch unterschiedliche Eigenschaften und Fähigkeiten auszeichnen. Diese Charakter-Attribute verbessern sich, wenn Ihr feindliche Monster besiegt oder einen Zauberspruch aufsagt. Hat eine Spielfigur durch aktive Teilnahme am Kampfgeschehen schließlich den 20. Erfahrungs-Level erreicht, kann sie sich einmalig befördern lassen. So wird in der zweiten Hälfte des Spiels aus einem gemeinen Schwertkämpfer ein strahlender Ritter. Sterben könnt Ihr bei Shining Force nicht, denn nach einer Niederlage erwacht Ihr in den Armen eines Hohepriesters, der Euch gegen Bargeld selbst von fatalen Leiden heilt.

Damit Ihr Euch in der vielschichtigen "Shining Force"-Handlung nicht verlauft, übernimmt in bestimmten Spielsituationen das Mega Drive die Steuerung Eurer Spielfiguren. Dann führen die Protagonisten eine Art digitales Puppentheater auf, verraten Euch wie's weitergeht und was Ihr als nächstes tun müßt. Doch keine Angst: Sobald sich ein Trupp von Finsterlingen auf den Bildschirm wagt, erhaltet Ihr wieder das Kommando über die "Shining Force".



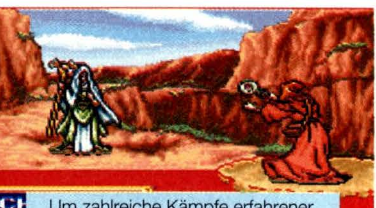


Auch super große Gegner wie diese Krake müssen von der Shining Force bezwungen werden. Ein Blick auf den Schlachtplan zeigt Euch die zahlreichen Arme des Seemonsters.

FLASHBACK • Kann man es den Sega-Entwicklern verübeln, daß sie am bewährten Prinzip festhielten und sich nur mikroskopisch kleine Neuerungen einfielen ließen? Wer bei der "Shining Force"-Fortsetzung eine Weiterentwicklung mit neuen spielerischen Möglichkeiten erwartet, wird etwas enttäuscht sein. Doch neben den "Shining"-Süchtigen, die sich im zweiten Teil sofort heimisch fühlen, finden gerade die Strategie-Anfänger eine opulent gefüllte Fantasy-Umgebung und liebenswerte (wenn auch etwas kindische) Helden sowie ungeschlagenen Bedienungskomfort. Etwas zu zahlreich sind diesmal jedoch die Zwischensequenzen, bei denen Ihr den Aktionen Eurer Mini-Kämpfer zuseht und nicht eingreifen könnt. Auf der anderen Seite entfaltet sich dadurch eine vielschichtige Handlung, wie sie kein anderes Strategiespiel bietet. Ein spanndes Abenteuer in guter Verpackung.

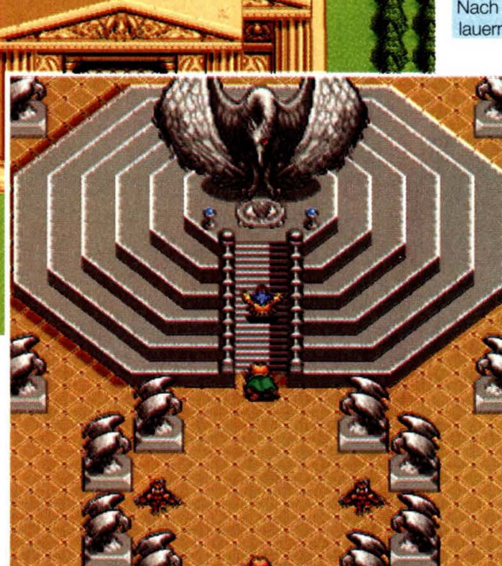


Hier ohrfeigt der frisch beförderte Phönix-Ritter Peter den Krakenkopf





Um zahlreiche Kämpfe erfahrener, erreicht Ihr den Gottkönig Vulcanos. Nach einem Gefecht auf dem Bergpaß lauern neue Monster im Dorf darunter.









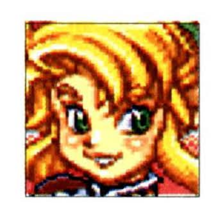


HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	79 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	83 %

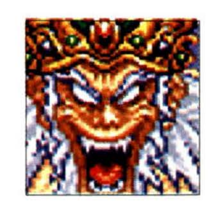
Strategiespiel-Sequel mit bewährter Icon-Benutzerführung, aber neuer Story und unverbrauchten Gesichtern.















Produzent: Scott Berfield • **Design:** John Manley, Tony Barnes • **Programmierung:** Mike Posehn • **Grafik:** Julie Cressa, Victor French, Tom Liskowski, Tony Gascon, Ron Sacdalen • **Sound:** Don Veca

Urban Str

Aus Electronic Arts' erfolgreichen "Strike"-Spielen ist inzwischen eine Trilogie geworden: Entführten Euch die Vorgänger "Desert Strike" und "Jungle Strike" in den Kampf gegen irakische Diktatoren und mittelamerikanische Drogenbosse, spielt der dritte Teil

Als Heckenschützen versuchen feindliche Fallschirmjäger, Euren Agenten den Garaus zu machen.

Perestroika: Als hilfreicher US-Pilot rettet Ihr die Besatzung eines leckgeschlagenen russischen Atom-U-Boots.

Der King lebt: Pulverisiert Ihr im Las Vegas-Casino den richtigen Spielautomaten, erscheint Elvis Presley samt Gitarre – und unbegrenztem Energienachschub.

in der nahen Zukunft: Im Jahre 2001 plant der superreiche Industriemagnat Malone nach einer verlorenen Präsidentschaftswahl, die USA mit Gewalt zu übernehmen. Dazu hat er sich geniale Wissenschaftler und erfahrene Militärexperten zusammengekauft, um mit einer



Im nötigen Fall steigt Ihr in einen Rettungshubschrauber...

gewaltigen Laserkanone und einer waffenstarrenden Armee die Macht zu erpressen. Ihr werdet auserkoren, mit Eurem Kampfhubschrauber gegen Malones Truppen anzutreten.

Wie in den Vorgängern fliegt Ihr mit dem Helikopter durch isometrische Landschaften. Diesmal fordern Euch zehn Missionen, in denen Ihr bis zu sieben Teilaufgaben erledigen müßt. Der erste Ausflug führt nach Hawaii – ein Informant muß zwischen gegnerischen



...oder in einen schwerbewaffneten Panzerwagen um.

Stellungen gefunden werden, außerdem bringt Ihr gestohlene Projektionsspiegel in Sicherheit und rettet eine versprengte Spezialeinheit. Der Informant entpuppt sich als plastischer Chirurg, der Euch eine erschreckende Nachricht mitteilt: Malone ist niemand anderes als Euer "Jungle Strike"-Rivale Carlos Ortega, der mit neuer Identität und neuem Gesicht wieder aufgetaucht ist. Als nächstes säubert Ihr Bohrinseln von Ortegas Truppen, rettet Schiffbrüchige und dürft einen ausgewachsenen Zerstörer in Einzelteile zerlegen. Habt Ihr das geschafft, wartet eine neue Herausforderung: Ihr landet auf einer Bohrplattform und rennt zu Fuß durch die Katakomben.



Vor der Küste Mexikos haben gegnerische Truppen wichtige Bohrplattformen besetzt.

In Mexiko befreit Ihr Kriegsgefangene, rumpelt mit einem Panzerwagen durchs Gelände und jagt schließlich eine Fabrik mit einer Spezialbombe in die Luft. Das



ike



In drei Abschnitten steigt Ihr aus dem Hubschrauber-Cockpit und sucht zu Fuß nach gefangenen Agenten und versteckten Geheimplänen.

meterhoch eingeschneite San Francisco ist Euer nächster Stop: Ihr entfernt Sprengkörper von der Golden Gate Bridge, kümmert Euch liebevoll um Laborgebäude, ein Panzerlager im Armeestützpunkt Presidio und rennt, nun wieder zu Fuß, durch das ehemalige Gefängnis Alcatraz, wo ein Agent festgehalten wird. Danach macht "Urban Strike" seinem Namen alle Ehre: New York wurde Opfer von Ortegas Laserwaffe – im brennenden Wolkenkratzerinferno schaltet Ortega/Malones Firmenzentralen aus und bringt vom halbzerschossenen World Trade Center Menschen in Sicherheit. Den Abschluß findet Eure Mission dann im Spielerparadies Las Vegas: Sprengt Radaranlagen und Straßensperren, sucht den Eingang zu Malones Geheimquartier und erledigt den Finsterling, bevor er mit seiner Laserkanone die Welt zerstören kann. Euer Hubschrauber ist mit mächtigen Raketen sowie kleinen Flugkörpern und MG ausgestattet, während der Missionen müßt Ihr immer auf Munitions- und Treibstoffnachschub achten, den Ihr per Seilwinde ergänzt. Seid Ihr zu Fuß unterwegs, habt Ihr nur kleine Raketen und MP zur Hand.



In San Francisco ragen nur noch die Spitzen der Hochhäuser aus den Schneemassen.

Die "Urban Strike"-Rätsel sind kein Problem, wenn Ihr vorher fleißig Lösungshinweise sammelt.

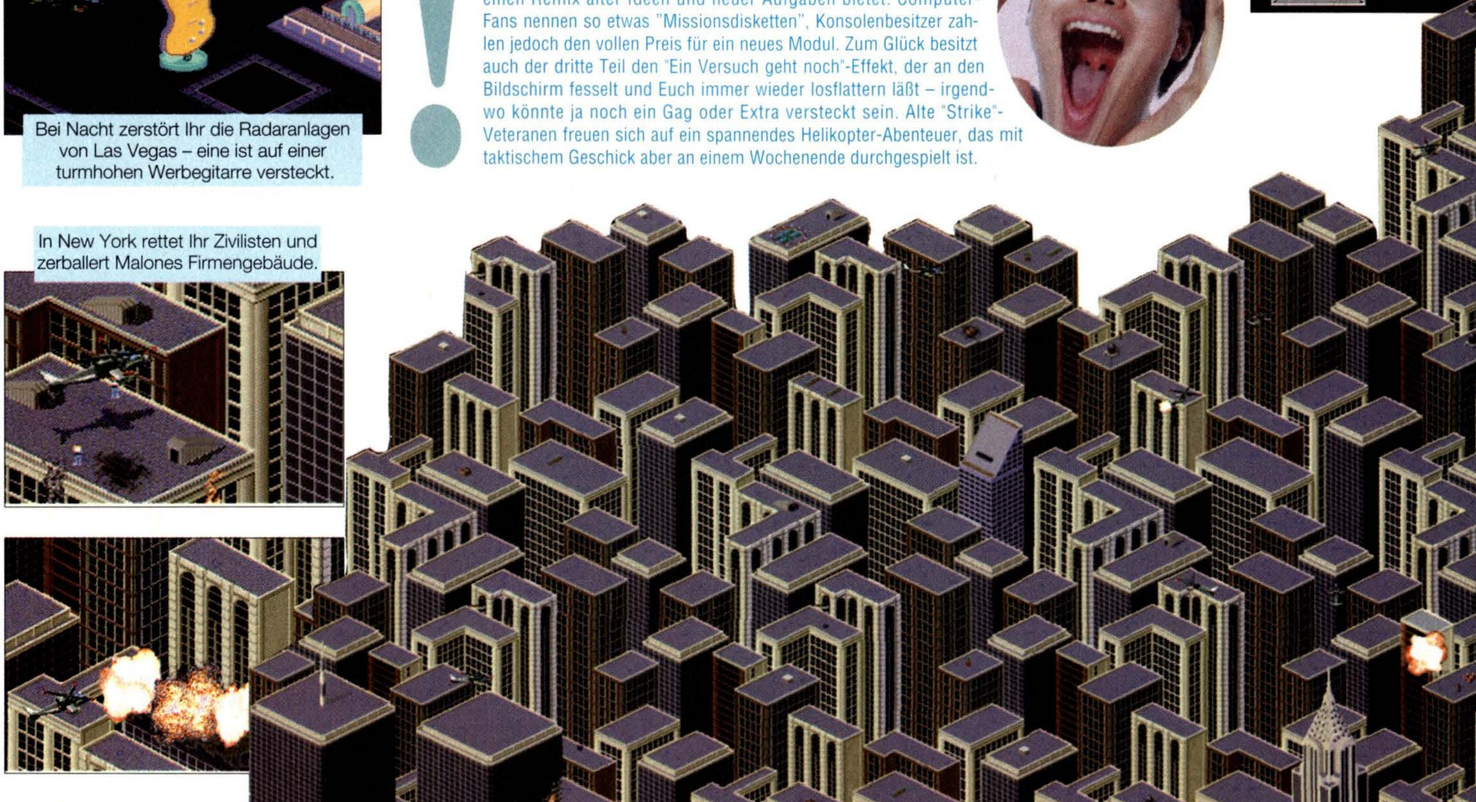




Bei Nacht zerstört Ihr die Radaranlagen von Las Vegas – eine ist auf einer turmhohen Werbegitarre versteckt.

DRITTER STREICH • Sieht man von den "Zu-Fuß"-Missionen ab, unterscheidet sich die "Urban Strike" kaum von den Vorgängern. Auch diesmal fliegt Ihr durch gut bewachte Szenarien und jagt alles in die Luft, was Euch nicht gefällt. Übernommen wurden die geniale Steuerung und der gesamte Spielablauf, sodaß das Modul lediglich einen Remix alter Ideen und neuer Aufgaben bietet. Computer-Fans nennen so etwas "Missionsdisketten", Konsolenbesitzer zahlen jedoch den vollen Preis für ein neues Modul. Zum Glück besitzt auch der dritte Teil den "Ein Versuch geht noch"-Effekt, der an den Bildschirm fesselt und Euch immer wieder losflattern läßt – irgendwo könnte ja noch ein Gag oder Extra versteckt sein. Alte "Strike"-Veteranen freuen sich auf ein spannendes Helikopter-Abenteuer, das mit taktischem Geschick aber an einem Wochenende durchgespielt ist.

In New York rettet Ihr Zivilisten und zerballert Malones Firmengebäude.



Entwickler: High Score Productions • Produzent: Scott Orr (ausführend), Michael Rubinelli, Happy Keller • Design: Happy Keller • Programmierung: Tom McWilliams • Grafik: Curt Toumanian, William Robinson • Sound: Rob Hubbard

IMG International Tour Tennis

Alle Spieler sind bei der McCormick-Agentur IMG (International Management Group) unter Vertrag, die zu den einflußreichsten Marketing-Organisationen im Sport gehört. Neben Tennislegenden wie Björn Borg, Rod Laver und Ivan Lendl vertritt IMG auch aktuelle Stars wie Guy Forget oder Henri Leconte sowie kommende Talente wie den 15jährigen Nick-Bolittieri-Schützling Thomas Haas aus Deutschland.

Der Tennis-Zirkus ist auch nicht mehr das, was er mal war. Boris Becker ist im Umgang mit Windeln erfolgreicher als beim Hantieren mit dem Filzball und Charisma-Bolzen Michael Stich gehört schon wegen der Tribünen-Aufführung seiner nervtötenden Gattin Jessica geächtet. Angesichts der langweiligen Milchbubis an den Spitzen der Weltranglisten freut man sich über die ungewöhnliche Wahl von Spieler-Promis bei EAs lange erwarteter Tennis-Simulation. **32 Persönlichkeiten** stehen paratl, die überwiegend zur alten Garde gehören.

Ihr habt die Wahl: Einzelne Trainingsspiele, Turniere oder eine ganze "Tour" mit Weltrangliste und Geldprämien-Kollekte – dank Batterie wird alles brav gespeichert. Das gilt auch für die "User Records", bei denen die langfristigen Erfolgsdaten von bis zu acht verschiedenen Joypad-Sportlern archiviert werden. Spielt im Einzel oder Doppel; über einen, drei oder fünf Gewinnsätze; auf Rasen, Sand, Kunststoff oder einem besonders schnellen Hallenbelag. Bei der Darstellung des Spielgeschehens wurde nichts grundlegend Neues erfunden. Ihr seht den Platz von schräg oben; die Proportionen sind so gewählt, daß der sichtbare Ausschnitt je nach Ballflugbahn ein wenig hin und her scrollt. Jeder Feuerknopf ist doppelt belegt: Je nachdem, ob Ihr einen Button nur kurz antippt oder länger gedrückt haltet, wird eine andere Technik ausgeführt. Das Drücken des Steuerkreuzes während des Schlages beeinflußt die Ballrichtung.

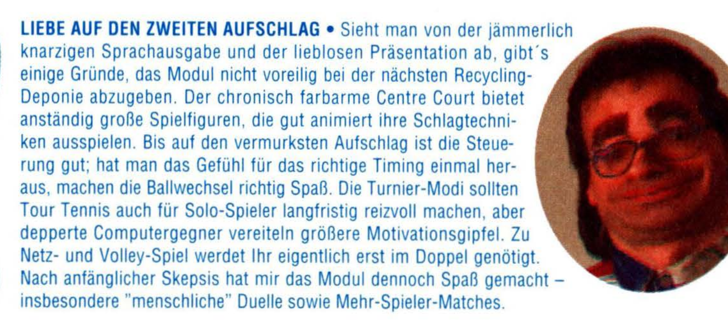
Nach jedem Ballwechsel ruft Ihr mit "Start" ein kleines Menü auf. Hier kann man sich die letzten Sekunden des Matches nochmals ansehen, das Score-Board studieren oder – innovativ! – den Meckermodus bemühen. Nach knappen Entscheidungen dürft Ihr Euer Männchen zum Schiedsrichter stapfen lassen, wo es sich gestenreich beschwert.



Pickt einen von 32 Tennis-Cracks als Alter Ego. Die spielerischen Auswirkungen dieser Wahl sind aber nicht groß.

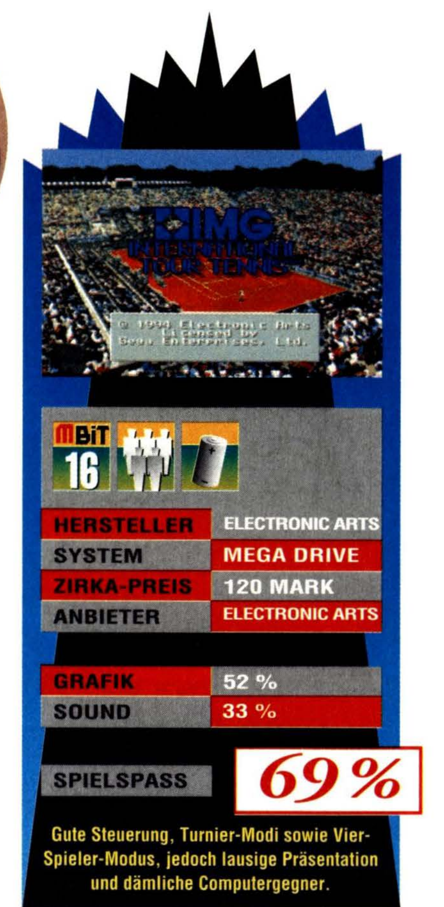
TOURNAMENT
Tournament Name
Philadelphia Indoor

Praktisch jedes interessante Turnier dürft Ihr nachspielen. Zur Einstimmung seht Ihr einen Schnappschuß der jeweiligen Stadt.


Training macht den Meister: Unter Anleitung von Profi-Coach Vic Braden feilt Ihr an Eurem Grundlinienspiel.

LIEBE AUF DEN ZWEITEN AUFSCHLAG • Sieht man von der jämmerlich knarzigen Sprachausgabe und der lieblosen Präsentation ab, gibt´s einige Gründe, das Modul nicht voreilig bei der nächsten Recycling-Deponie abzugeben. Der chronisch farbarme Centre Court bietet anständig große Spielfiguren, die gut animiert ihre Schlagtechniken ausspielen. Bis auf den vermurksten Aufschlag ist die Steuerung gut; hat man das Gefühl für das richtige Timing einmal heraus, machen die Ballwechsel richtig Spaß. Die Turnier-Modi sollten Tour Tennis auch für Solo-Spieler langfristig reizvoll machen, aber depperte Computergegner vereiteln größere Motivationsgipfel. Zu Netz- und Volley-Spiel werdet Ihr eigentlich erst im Doppel genötigt. Nach anfänglicher Skepsis hat mir das Modul dennoch Spaß gemacht – insbesondere "menschliche" Duelle sowie Mehr-Spieler-Matches.


Das schwache Aufschlagsystem ist ein echtes Handicap: Die Computergegner lassen sich viel zu häufig mit Assen düpieren.



MBIT 16

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	52 %
SOUND	33 %
SPIELSPASS	69 %

Gute Steuerung, Turnier-Modi sowie Vier-Spieler-Modus, jedoch lausige Präsentation und dämliche Computergegner.

Entwickler: Capcom, Japan

Slam Masters

Wrestling ist in: Nach dem Siegeszug der WWF wird auch die WCW dank Hulk Hogan immer populärer, Capcom kontert mit einer eigenen Liga, die in dem alten "Final Fight"-Haudegen Haggar auch einen unbestrittenen Superstar hat. Neben ihm könnt ihr aus sieben weiteren Catch-Profis wählen, die verschieden stark, gewandt und groß sind. Jeder beherrscht außer den üblichen Techniken auch einige Spezialtaktiken, die Ihr im Notfall aktiviert. Bestreitet Ihr den WM-Modus, ringt Euer Kämpfer nacheinander gegen alle Konkurrenten und trifft auf drei weitere Catcher, außerdem könnt Ihr Tag-Team-Varianten mit bis zu vier Spielern anwählen (entsprechender Adapter vorausgesetzt).



Mit Multi-Player-Adapter führt Ihr Haggar & Co. auch zu viert in den Ring

MBIT 24

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	CAPCOM
GRAFIK	59 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	75 %

Fade Präsentation, sonst gute Umsetzung des finessenreichen Wrestling-Automaten. Sogar mit Vier-Spieler-Modus.

STARKE MÄNNER • Der Automat genießt in Fankreisen einen exzellenten Ruf, die Umsetzung ist im spielerischen Bereich sehr gut gelungen. Auch wenn die Steuerung und die Spezialtechniken einen Tick zu simpel gehalten sind, macht "Slam Masters" viel Spaß. Mit vier Spielern geht die Post erst richtig ab, für Solisten ist der Schwierigkeitsgrad herausfordernd genug. Minuspunkte gibt´s für die Soundkulisse und die farblose Grafik. Wrestling-Fans werden hier auch ohne WWF-Lizenz glücklich.

Der Automat erschien ursprünglich als "Muscle Bomber" und hört in den USA auf den Namen "Saturday Night Slam Masters". Als erste Konsole wurde übrigens das japanische FM-Towns-System Marty mit einer Umsetzung versorgt.

Entwickler: Headgames, USA • **Produzent:** Bert Schroeder • **Design:** Joshua Singer, Steven Ross, Doug Nishimura, Jonathan Miller • **Programmierung:** J. Singer, David Eader, Meilin Wong, Alex Tyrer, J. Miller • **Grafik:** D. Nishimura, S.Ross, Yongki Yoon • **Sound:** Neuromantic Productions, Mark S. Miller, Jim Hedges

Taz in Escape from Mars

Der gefräßige Taz aus den "Looney Tunes"-Cartoons der Warner Bros. wird Opfer einer Entführung: Marvin der Marsianer kidnappt den tasmanischen Teufel, um ihn in seinem Zoo auszustellen. Aber der kleine Mann vom roten Planeten hat nicht mit dem Temperament von Taz gerechnet: Der Vielfraß bricht aus und stiftet auf dem Heimweg ins australische Tasmanien mit Eurer Hilfe Verwirrung und Chaos.

Ähnlich wie im ersten Teil könnt Ihr springen und Taz eine Wirbelwindattacke ausführen lassen. Damit rast der kleine Teufel aber diesmal auch senkrechte Wände hoch oder bohrt sich mühelos durch lockeres Erdreich. Um durch knifflige Stellen zu kommen, wird Taz in einigen Levels durch Strahlen auf Minigröße geschrumpft oder in einen Riesenteufel verwandelt. Auf dem Weg zum Ausgang müßt Ihr außerdem Schalter umlegen, einen Hubschrauber benutzen oder wie ein Gummiball durch senkrechte Rohrsysteme hüpfen.

Verspeist Taz eine Gasflasche oder eine Kiste voller Steine, steht ihm eine zusätzliche Angriffswaffe (z.B. Feuer) zur Verfügung. Die Lebensenergie wird ebenfalls durch Fressen von Hamburgern, Torten und Erste-Hilfe-Packs ergänzt. Bomben und Dynamitstangen erweisen sich dagegen als weniger appetitlich.

Insgesamt warten sechs ausgedehnte Levels auf Euch, die durch bizarre Gegenden führen: Nach dem Mars besucht Ihr den surrealistischen Planeten X, macht einen Abstecher zu Yosemite Sam nach Mexiko (samt Stierkampf in der Arena), besucht ein Spukhaus und trefft schließlich Marvin persönlich in dessen waffenstarrender Festung.

Neben reinen Jump'n'Run-Tests müßt Ihr Endgegner erledigen, Labyrinthe erkunden und kleine Knobelaufgaben lösen, um Türen zu öffnen oder Gänge freizulegen.

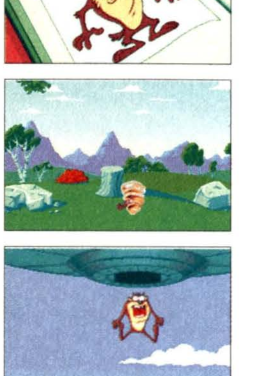
Muster von Zapp Games, Mainz, Tel: 06131/230492

In einem unterirdischen Bergwerk versucht Ihr, einem gigantischen Drillbohrer zu entkommen.

In Marvins Mars-Zoo fräst sich Taz durch die Käfige und wehrt sich gegen andere Tiere

Der tasmanische Teufel wird diesmal auf seltsame Planeten verschlagen, wo er nur wenig Essbares findet.

Wegen eines Buches über gefährdete Tierrassen wird Taz Opfer von Marvins Sammlertrieb.



SCHWERFÄLLIG • Wer sich vor zwei Jahren mit dem ersten "Tazmania" herumgeärgert hat, darf getrost auf die Fortsetzung verzichten. Steuerung und Spieltempo sind zwar merklich verbessert, aber die langatmige Mischung aus Jump'n'Run, Orientierungsübung und simplen Knobeltests ist geblieben. Zumindest gestaltete das neue Entwicklerteam die Levels fairer als beim Vorgänger, nervige Stellen mit eingebauter Ablebegarantie sind verschwunden. Die Comic-typische Grafik ist mit großen Figuren und vielen optischen Gags das Prunkstück des Moduls. Dafür klingt der Sound wie in allen anderen "Looney Tunes"-Modulen schräg und total daneben. Da der Schwierigkeitsgrad nach moderatem Beginn schnell anzieht und Paßwörter vergessen wurden, haben geduldige Vielspieler zumindest einiges zu tun – wenn sie nicht genervt und gelangweilt aufgeben.



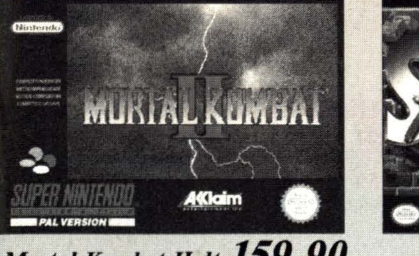
Jeder Abschnitt wird von einem Endgegner abgeschlossen: Hier kämpft Taz mit einem rotierenden Arm und explosiven Bomben.



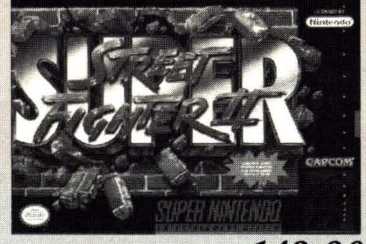
MBIT 16

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	65 %
SOUND	34 %
SPIELSPASS	54%

Cartoon-Abenteuer mit Jump'n'Run- und Rätsel-Elementen. Grafisch solide, spielerisch nur wenig interessant.



Mortal Kombat II dt **159.90**



Super SSF II us **149.90**



Stunt Race FX dt **119.90**

inkl. Spieleberater dt **114.90**

GAME SAVER
your finest master



Jetzt kannst Du in Ruhe ausprobieren, welche Waffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

Weiterhin ist der original Game Saver ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele (auch mit 60Hz-Abfrage!).

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern ein flüssiges abbremsen auf 50%

Der original Game Saver mit deutscher Anleitung

DM **99.90**

GAME SAVER

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original Game Saver kannst Du bei jedem Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "abspeichern", und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du eine Stelle nicht beim ersten Mal schaffst.

NEO GEO CD



Grundgerät japanische Version inkl. 2 Joyboards, Netzteil und RGB-Kabel 990.00

Mit deutscher Anleitung!

STRENG LIMITIERTE FRONTLADER-VERSION

NEO GEO CD´s jp

Alpha Mission II	89.90
Art of Fighting	94.90
Art of Fighting II	99.90
Baseballstars II	94.90
Fatal Fury	94.90
Fatal Fury II	94.90
Fatal Fury Special	99.90
King of Monsters II	94.90
Last Resort	99.90
League Bowling	89.90
Mahjong	89.90
NAM 75	89.90
Puzzled	89.90
Samurai Shodown	99.90
Super Sidekicks II	99.90
Super Spy	89.90
Top Players Golf	89.90

0221 - 12 10 67 /68 /69

aRJay

JAGUAR

Grundgerät RGB	599.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90

Jaguar Spiele an Lager

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00

3DO-Spiele an Lager

PHANTASYSPIELE

Shadowrun dt	65.00
Mers dt	69.90
Das Schwarze Auge dt	44.80
AD&D 2nd. Edition	38.00
Battletech dt	69.00
Star Wars dt	59.90

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren, Würfel und Zubehör.

ZEITUNGEN

EGM2	17.50
Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00

Abo-Service für alle drei Magazine.

SATURN - PSX - NEO GEO CD

Selbstverständlich haben wir auch sofort nach Erscheinen die neuen Systeme für Sie im Programm.

aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

Entwickler: Beam Software, AUS

Radical Rex

SN

Das Dinofieber des letzten Jahres ist abgeflaut, doch mit gehöriger Verspätung wagt nun Laserbeams Radical Rex ein Revival. Der Jung-Saurier ist eine Mischung aus Skateboarder, vorzeitlicher Echse und feuerspuckendem Drachen. Als er gerade ein Nickerchen hält, verzaubert der üble Zauberer Serthron alle anderen Bewohner der Urzeit. Fortan kann Radical Rex nicht mehr in Ruhe durch den Urwald skaten, denn statt seinen Kumpels lauern überall miesepetrige Zeitgenossen, die nur eines im Sinn haben: Ärger zu machen.

Damit in der Vorzeit wieder Ruhe und Frieden einkehrt, ist ein Held gefragt. Ihr schlüpft in die Rolle von Rex und macht Euch auf, den finsteren Magier zur Rechenschaft zu ziehen. Zum Glück besitzt der kleine Dino höchst nützliche Talente: Neben Trittkombinationen aus einer steinzeitlichen Kampfsportart wehrt sich Rex auch mit gespucktem Feuer, mit dem er in Drachentradition andere Wesen blitzschnell versengt. Findet Ihr ein Skateboard, rast Ihr mit hoher Geschwindigkeit durch die verwinkelten Levels.

Insgesamt stehen Euch zehn Abschnitte bevor: Ihr erkundet den Dschungel mit Lavaseen, rutscht durch grünlich-dunkle Sumpflandschaften, wandert zwischen Skeletten eines unheimlichen Dinosaurierfriedhofs und werdet gar ins Verdauungssystem einer Riesenechse verschlagen. In einer Seenlandschaft, die Rex schwimmend und tauchend durchquert, wartet der Magier das erste Mal auf Euch. Habt Ihr ihn besiegt, folgt sogleich die Quittung: Er entführt aus Rache Eure Freundin Rexette. Deshalb muß Rex den ganzen Weg durch die dunklen Urzeitwelten wieder zurückkehren und dabei in jeder Stufe einen Endgegner bezwingen.

Sammelt Ihr genügend Dino-Eier, dürft Ihr Euch auf einem Pogostick hüpfend im Bonuslevel Continues verdienen.

Um in der Urzeit zu überleben, muß Rex allerlei Talente ausspielen.



Die Endgegner der späteren Levels überwindet Ihr mit Feuerspucken oder Dino-Fußtritten.



Da grinst der Dino: Im Bonuslevel sammelt Ihr per Pogostick Saurierеier, um zusätzliche Continues zu verdienen.

GUT GEKLAUT? • Frecher Held und schnelles Scrolling, die präzise Steuerung und der gute Leumund der "Rex"-Erfinder Beam ("Mechwarrior", "Shadowrun") ließen beim Antesten auf ein Spitzen-Jump'n'Run hoffen. Allerdings verkrümeln sich die Anzeichen von Programmiererphantasie schon nach wenigen Minuten: In den Levels ist nix los, die seltenen Gags sind allesamt geklaut (Saurierfriedhof- und Magen-Levels aus "Chuck Rock", Atemholen via Kugelfisch aus "ToeJam &Earl 2"). Von den dreisten "Zitaten" abgesehen, ist den Designern herzlich wenig eingefallen – habt Ihr ein paar langwierige Abschnitte bezwungen, entführt der Bösewicht die Freundin des Helden (gähn!), und Ihr müßt Ihr die gleichen Levels in leichter Abwandlung nochmal spielen. Die Animationen sind gelungen, die Hintergründe langweilig. "Radical Rex" ist nett, aber überflüssig.



Auf dem Saurier-Friedhof turnt Ihr zwischen Sturmböen auf gigantischen Skeletten herum.



ToeJam & Earl lassen grüßen: Um unter Wasser nicht zu ertrinken, saugt Rex den Kugelfischen die Luft ab.



MBiT 8

HERSTELLER	LASERBEAM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ALLAN

GRAFIK	59 %
SOUND	44 %

SPIELSPASS	58%

Witziger Held wird in einem abgedroschenen Allerwelts-Jump'n'Run verheizt, das dreist andere Spiele kopiert.

Entwickler: Teque, GB

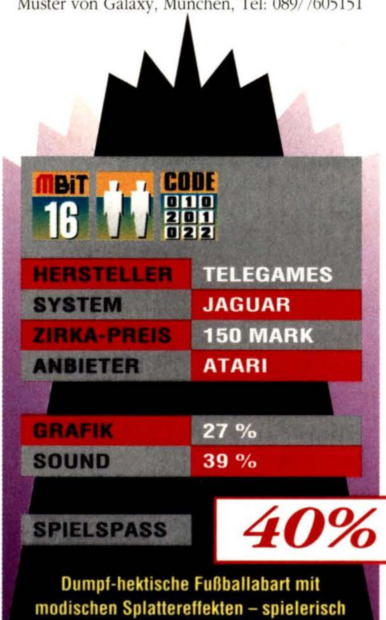
Brutal Sports Football



Ohne Rücksicht auf Verluste: Wuchtet den Ball einfach ins gegnerische Tor.

JAGUAR Das Spiel erschien ursprünglich für Heimcomputer, Telegames stellt die Jaguar-Variante vor. Ihr übernehmt das Coaching einer Mannschaft von blutrünstigen Bestien, die in einer mittelalterlichen Ballsportart antritt. Das einzige Ziel ist, den Ball per Wurf oder Kick in das gegnerische Tor zu wuchten, nach dem "Wie?" wird nicht gefragt. Eure Akteure tragen Panzer und schnappen sich Streitäxte, Schutzschilde oder Sprintschuhe, der Gegner wird einfach angesprungen und zur Bewußtlosigkeit geprügelt. Steht es unentschieden, folgt der Sudden Death – wer das andere Team zuerst niedermetzelt, ist der Sieger. Ihr tretet zu zweit an, außerdem dürft Ihr einen Ligamodus mit Aufstiegsmöglichkeit bestreiten.

Muster von Galaxy, München, Tel: 089/7605151





ALTER HUT • Wenn die Zukunft des Jaguar in miesen Umsetzugen langweiliger Amiga-Titel liegt, hat er keine (Das üble Machwerk erschien vor zwei jahren von Millenium für Commodores Heimcomputer). Schwachsinnige wie Beavis & Butthead hätten vielleicht einige Sekunden Spaß, wenn Köpfe rollen oder Monster zu Blutwurst verarbeitet werden. Spielerisch sind keine Finessen zu entdecken – man wirft sich auf den Gegner, rennt mit dem Leder zu seinem Tor, wirft den Ball hinein – damit hat sich's schon wieder. Der Manager-Modus ist überflüssig, da man ohnehin keine Beziehung zu "seinem" Team aufbaut. Grafik und Sound dümpeln in den Niederungen der Wertungsskala. Außerdem ist bei so wenig Bewegung und kaum Animationsphasen das nervende Sprite-Ruckeln eine glatte Frechheit.

Entwickler: Software Creations, GB • **Musik:** Green Jelly

Maximum Carnage

Acclaim hat sich gnadenlos im Spider-Mans Netzwerk verfangen: Nach ungezählten 8-Bit-, Game-Boy- und 16-Bit-Spielen spendiert der US-Entwickler einer Marvel-Comic-Adaption erstmalig 16 MBit. Das "Final Fight"-inspirierte Beat'em-Up ist dem neuen US-Comic "Maximum Carnage: Spider-Man unlimited" nachempfunden und bemüht sich, Film-Dramaturgie und Comic-Feeling auf Euren Monitor zu zaubern. Startet der Superhelden-Fight noch ganz typisch (Held prügelt sich auf horizontal scrollender Straße mit überzähligen Feinden), wird der Endkampf des zweiten Levels jäh unterbrochen – ohne daß Ihr maßgeblich eingreifen könnt. Ihr werdet vom Hochhaus, das Ihr kurz zuvor mühselig erklettert habt, heruntergeschubst und nehmt die Arbeit in Downtown wieder auf. Ähnliche Ereignisse und andere **Überraschungen** wiederholen sich während der 26 Levels ein paar Mal.

Im Lauf des Spiels schauen weitere Marvel-Helden auf einen Sprung vorbei: Black-Cat, Deathlok und Captain America greifen Spidey unter die Arme, während hauseigene Schwerverbrecher wie Demogoblin, Doppelganger und Shriek der dunklen Seite der Macht erneut verfallen. Bebilderte Zwischensequenzen im Comic-Stil (siehe Bilderserie ganz rechts) untermalen den Fortgang der spannenden Story.

Unser Lieblings-Held schlägt nicht nur mit Händen und Füßen um sich (inklusive Flugkick, Schulterwurf sowie einer Handvoll weiterer Angriffs-Combos), sondern holt sich die Gegner mit seinem Lasso heran. Die Bösewichte verlieren mit jedem Treffer ein Häppchen Lebenskraft, was wir Genre-typisch an der Energieleiste am oberen Bildschirmrand ablesen können. Das Beat'em-Up-Geschehen wird lediglich von vertikal scrollenden Hochhaus-Klettereinlagen unterbrochen.

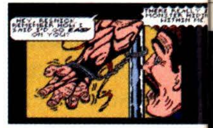


Haarige Sache: Wenn Ihr den Mädels zu nahe kommt, wirbeln sie Euch mit gezielten Langhaar-Attacken zu Boden.







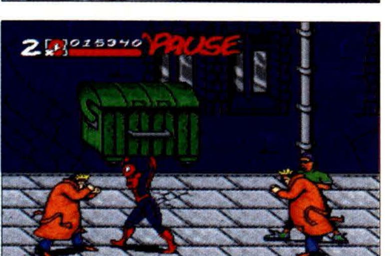


Solltet Ihr unterwegs keinen Bock mehr haben, als Spider-Man die Faust zu schwingen, läßt Euch "Maximum Carnage" die Wahl, in die Haut des symbiotischen Antihelden Venom zu schlüpfen. Er beherrscht in etwa dieselben Angriffstaktiken wie Spider-Man, sodaß wahltaktische Überlegungen auf rein persönlichen Vorblieben beruhen können.

BEAT IT • Das gnadenlos überstrapazierte "Final Fight"-Konzept mit Comic-Einlagen und mäßig überraschenden Story-Wendungen aufzumöbeln, verdient eine lobenswerte Erwähnung. Dummerweise haben die Entwickler dieses Feature nicht allzu professionell umgesetzt – die linearen Zuguck-Intermezzi wirken aufgepfropft und nur selten belebend auf den dutzendfach bewährten Spielverlauf. Schlagvarianten und Feindauswahl sind akzeptabel, selten wird das Prügelgeschehen durch unfaire oder nervende Stellen zur Joypad-Tortur. Andererseits vermisse ich auch bei diesem Beat'em-Up erfrischende Spielideen, ungewohnte Szenarien oder subtile Gags. Sieht man von Spider-Man- bzw. Marvel-Comic-Freaks ab, die "Maximum Carnage" guten Gewissens erstehen können, drängt sich den Otto-Normal-Kampfsportlern kein herausragendes Kaufargument auf.

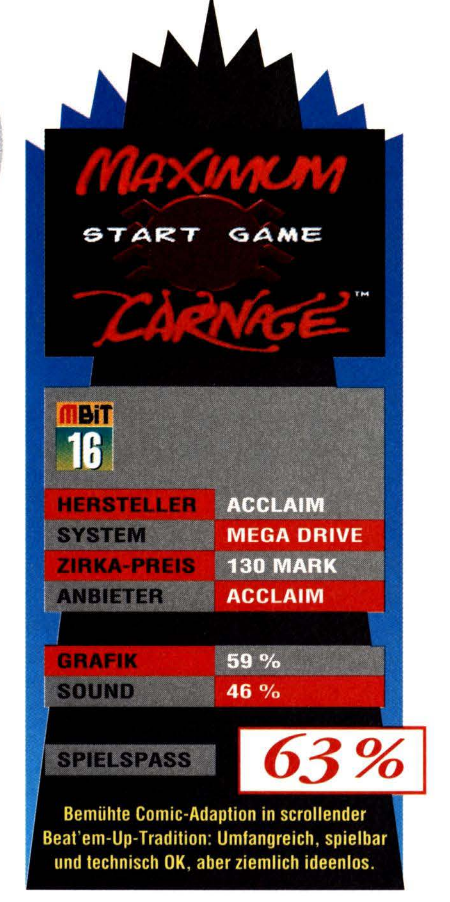








Zu Beginn des Spiels nehmt Ihr Spider-Man unter Eure Joypad-Fittiche, später dürft Ihr auch Venom befehligen (siehe Bild links oben).



MBIT 16

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM

GRAFIK	59 %
SOUND	46 %

SPIELSPASS	63 %

Bemühte Comic-Adaption in scrollender Beat'em-Up-Tradition: Umfangreich, spielbar und technisch OK, aber ziemlich ideenlos.

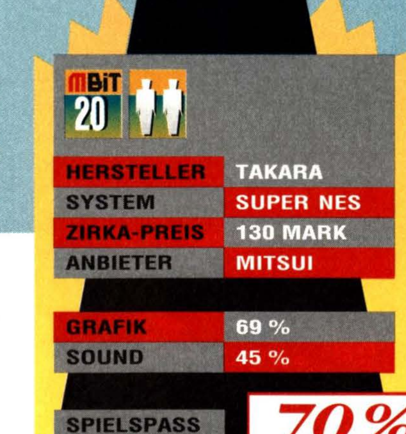
Entwickler: Takara, Japan • Originalkonzept: SNK, Japan

Fatal Fury 2

Da sind sie wieder, die drei Freunde Terry, Andy und Joe: Ein Jahr, nachdem sie Geese Howard im ersten "King of the Fighters"-Turnier ordentlich verhauen haben, schickt sich ein neuer Obermacker an, ihnen das Fürchten zu lehren. Zusammen mit den Helden treffen sich fünf weitere Charaktere, um sich mit zu den vier geheimen Endgegner durchzuboxen. Mit dabei sind der Muskelprotz Big Bear, Tai-Kwan-Do-Held Kim Kaphwan, der kleine Zauberer Jubei Yamada, Bierbauch Cheng Sin Zan und die hübsche Mai Shiranui. Alle Spielfiguren haben "Street Fighter"-ähnliche Extras in petto, zwischendurch lockert man sich in Bonusrunden auf. Team- und Zwei-Spieler-Modus sind ebenfalls mit von der Partie.



Big Bear ist der kräftigste Kämpfer – Joe Higashi bekommt's am eigenen Leib zu spüren.



MBIT 20	
HERSTELLER	TAKARA
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	69 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	70 %

Vernünftige Umsetzung des Neo-Geo-Klassikers. Nur die Grafik bleibt etwas hinter den Ansprüchen zurück.

NOTHING CHANGES • Takara schlägt wieder zu und portiert einen weiteren Hit aus der Neo-Geo 100-Mega-Reihe auf das Super Nintendo - mit dem Unterschied, daß die Designer mit 86 MBit weniger auskommen mußten. Dem Spielablauf merkt Ihr das zwar nicht an (Steuerung und Drumherum entsprechen dem Original), dafür blieb für Grafik und Musikuntermalung nicht mehr viel Speicher übrig. Trotzdem gehört "Fatal Fury 2" dank des 2-Spieler-Modus zu den besseren Spielen des Genres.

Als nächste Takara-Umsetzung steht "Fatal Fury Special", das im Original 150 Megs umfaßt, an. Mit 15 Spielfiguren aus beiden Vorgängern (inklusive Geese Howard) verspricht's ein abwechslungsreicher Nachfolger zu werden.

Entwickler: Video System • Design: K. Yamamotoya

Aero Fighters 2


Die Neo-Geo-Fans sind mit Ballerspielen bislang nicht verwöhnt worden. Nach SNKs ersten Gehversuchen mit "Ghost Pilots", einem höllisch schweren "1942"-Verschnitt für zwei Spieler, folgte das gute Weltraumballerspiel "ASO 2". Die unerreichte Spitze markiert jedoch der horizontal scrollende "R-Type"-Clone "Last Resort", für den sich ehemalige Designer aus dem Hause Irem verantwortlich zeichnen. Von der gleichen Truppe erscheint noch in diesem Jahr der Shooter "Ragnoark".

Hoch lebe Video System: Nachdem bei SNK ein Prügelspiel das andere jagt (in dieser Ausgabe testen wir Alphas "Aggressors of the Dark Combat"), steigt der neue Lizenznehmer mit einer Fortsetzung seines Automaten-**Shooters** "Aero Fighters" (auf Super Nintendo "Sonic Wings") in's Geschäft ein.

Bei diesem klassischen Horizontal-Scroller der "Twin Cobra"-Schule macht Ihr den Luftraum mit acht verschiedenen Piloten unsicher: Neben dem Roboter Keaton und einem gewissen Piraten Silver, wählt Ihr zwischen dem Ninja Ji-En und der hübschen Mao-Mao. Außerdem heben die beiden Geschwister Ellen und Cindy, der Künstler Steve und sogar ein Delphin (Spanky) und das Baby Bobby ab. Je nachdem mit welchem Jäger Ihr startet, verändert sich die Wirkung der Extras: Keatons Stealthbomber hat vernichtende Nuklear-Raketen an Bord, während Mao-Mao gigantische TNT-Ladungen abwirft. Neben den Bomben, von denen Ihr anfangs drei im Gepäck habt, rüstet Ihr mit speziellen Symbolen die verschiedenen Waffensysteme der Spielfiguren auf.

Eure Gegner stammen aus dem großen Ballerspiele-Baukasten: Neben Abfangjägern, Bombern und Hubschraubern attackieren Euch Panzer und Geschützstellungen vom Boden aus. Zehn Stages liegen vor Euch, zwei davon dienen aber nur zum Extrasammeln.

Wir haben uns die Automatenversion der Spiels angeschaut.


Die totale Zerstörung: Unter Aero-Fighter-Beschuß zerfallen ganze Großstädte und Vergnügungsparks.

Kurz vor dem letzten Endgegner (ein bösartiger Verwandter von Nintendos Kirby) trefft Ihr auf diesen sonderbaren Kerl



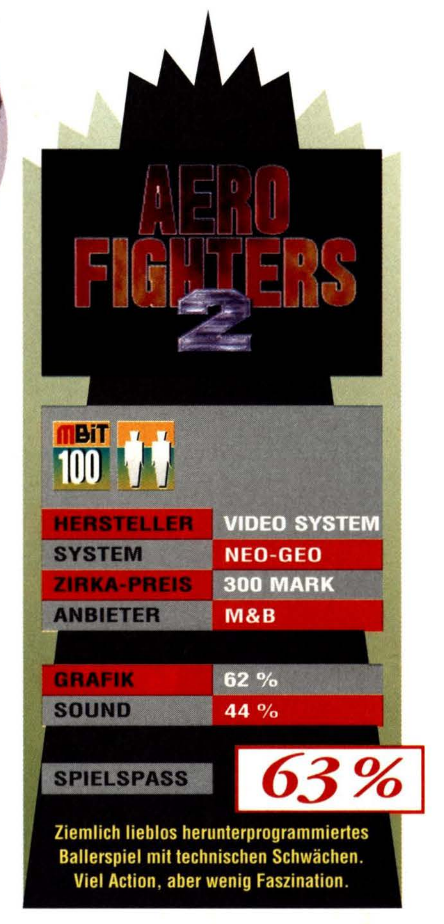
Frauen-Power: Acht verschiedene Piloten und Pilotinnen stehen Euch mit ihren Flugzeugen zur Verfügung.


Im Zwei-Spieler-Modus verlangsamt sich der Spielablauf bereits, wenn ein Geschwader Hubschrauber aufkreuzt.

ALLERWELTS-KRAWALL • Trotz akuter Ballerspiel-Entzugserscheinungen konnte "Aero Fighters 2" keinen MAN!AC vom Stuhl hauen. Das solide Spieldesign, bekannt seit "Twin Cobra", wurde nur oberflächlich angereichert: Wozu acht verschiedene Spielfiguren, wenn nur Schuß und Bombe, aber keine klasse Extrawaffen wie z.B. in "Raiden 2" zur Verfügung stehen? Auch technisch kann es "Aero Fighters 2" nicht mit den Referenz-Automaten "Raiden 2" oder "Twin Eagle 2" aufnehmen, die selbst unter bildschirmfüllenden Explosionen, herumfliegenden Trümmern und einstürzenden Wolkenkratzer nicht ins Stottern kommen. Die Musik ergänzt den schlampigen Eindruck, den wir von "Aero Fighters 2" haben: Solch unpassende, unmotiviert herunterkomponierte Musikstücke wollen wir auf dem Neo-Geo nicht mehr hören.



Hubschrauber, Jagdbomber, Kampfflugzeuge und Panzer stehen auf Eurer Abschußliste. Einige davon hinterlassen Power-Ups und Bomben.



HERSTELLER	VIDEO SYSTEM
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	300 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	62 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	63 %

Ziemlich lieblos herunterprogrammiertes Ballerspiel mit technischen Schwächen. Viel Action, aber wenig Faszination.

Produzent: John Skeel, Cynthia Kirkpatrick • **Design:** Team Bubsy • **Programmierung:** Paul Kwinn, Russel Shiffer • **Grafik:** Ken Macklin, A.Bourne, W.Eakin, B.Gladney, M.McLaughlin, A.Robins • **Sound:** Chip Harris, Russell Shiffer

Bubsy 2



Um den Park zu zerstören, müßt Ihr den Bösewicht Oinker in der finalen Auseinandersetzung bezwingen.

Neben Jump'n'Run-Levels dürft Ihr auch seitlich scrollende Ballerabschnitte im Flugzeug oder Raumschiff bestreiten

Der neunmalkluge Superluchs kehrt zurück: Diesmal kämpft Bubsy gegen den kapitalistischen Oinker P. Hamm, denn mit seinem Geld und der Mithilfe des genialen Wissenschaftlers Dr. V. Reality ist es dem Eber gelungen, der Menschheit die Geschichte und die Musik zu stehlen. Um noch mehr Geld zu verdienen, hat er den Vergnügungspark "Amazatorium" aus dem Boden gestampft, wo die Besucher Geld bezahlen müssen, um ihre eigenen Erinnerungen zu erleben. Kurz vor der Eröffnung verirren sich Bubsys kleine Neffen im Park und natürlich steht der Luchs Gewehr bei Fuß, wenn es um die Rettung der Kätzchen geht.

In zwei anwählbaren Teilen des Parks betretet Ihr die Eingangshalle. Je nach Schwierigkeitsgrad führen Türen auf verschiedenen Etagen in die Amazatorium-Welten. Bubsy findet sich plötzlich in Ägypten, einem Musikinstrumentenland, einer Science-fiction-Szenerie oder im alten England wieder – alle diese Schauplätze hat Oinker mit Hilfe einer Wundermaschine geklaut und als Attraktion in seinen Park eingebaut.

Einige Levels absolviert Ihr im traditionellen Jump'n'Run-Stil. Dabei hüpft der Luchs den Gegnern einfach auf den Kopf, außerdem könnt Ihr eine Bazooka einsetzen, wenn Bubsy Munition entdeckt hat. In anderen Abschnitten steigt Ihr in ein Flugvehikel und ballert Euch den Weg frei.

In den Levels gibt es Schalter, die Wege oder Fallen öffnen. Tore führen in andere Winkel des Abschnitts oder zu drei **Bonusrunden**. Habt Ihr alle Levels bestanden, folgt in der Kontrollsektion des Vergnügungsparks ein Zweikampf gegen den fiesen Oinker.

Das Spiel könnt Ihr auch zu zweit in Angriff nehmen, wobei der Mitspieler in die Rollen von Bubsys Neffen Terri oder Terry schlüpft.

Dort schießt Ihr mit Fröschen auf schwimmende Ziele, rast mit einem Opossum durch einen Automotor oder sammelt mit Bubsy im Tauchanzug unter Wasser verlorene Luftblasen ein.

SCHON BESSER • Im Gegensatz zum sterbenslangweiligen ersten Teil ist "Bubsy 2" viel besser ausgefallen. Obwohl sich einige Plattformlevels noch immer öde in die Länge ziehen, sorgen witzige Bonusrunden für willkommene Unterbrechung. Das Leveldesign ist abwechslungsreicher und vermag das Interesse wachzuhalten. Nervig ist, daß einige harmlos erscheinende Landschaftsmerkmale ohne jede Vorwarnung einen plötzlichen Lebensverlust zur Folge haben. Zudem ist in Zeiten von "Earthworm Jim" oder "Dynamite Headdy" die Grafik nicht mehr auf dem neusten Stand: Wenig Gags und sparsame Animation (von Bubsys Todesarten einmal abgesehen), sorgen mit düsteren Farben und Ruckelanfällen für eine unansehnliche Optik. "Bubsy 2" ist solide und sicher nicht die schlechteste, aber auch nicht gerade die beste Jump'n'Run-Wahl.



16 MBIT

HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCOLADE

GRAFIK	54 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	66 %

Solides Mittelklasse-Jump'n'Run mit originellen Bonusrunden und unattraktiver Grafik.



Nach jedem Level dürft Ihr im Amazatorium-Shop die notwendigen Extras einkaufen


Das ägyptische Pyramidenlabyrinth läßt sich zu zweit erheblich leichter erkunden

Entwickler: Alpha Denshi, Japan

Aggressors of Dark Kombat

Als Tochterfirma von SNK war Alpha Denshi (ADK) einer der ersten Softwarehersteller für's Neo-Geo. Mit "Magician Lord" stellten die Japaner 1990 ein faszinierend-schwieriges Fantasy-Jump'n'Run vor. Bislang bewiesen die Grafiker bei jedem ihrer Spiele hohen Qualitätsanspruch: Ob "Blues Journey" (Kunterbunt-Hüpfspiel), oder "Crossed Swords" ("Super Spy" zur Ritterszeit). Auf dem Prügelsektor sammelten die Designer mit ihrer "World Heroes"-Reihe und dem "Final Fight"-Clone "Mutation Nation" Erfahrung.

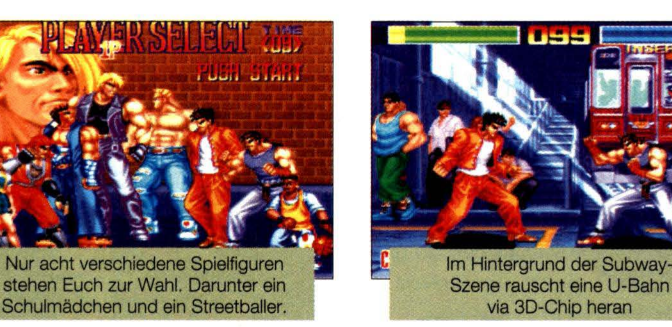
Kein Monat ohne ein neues Prügelspiel aus dem großen "Street Fighter 2"-Baukasten. Während sich SNK um die Fertigstellung ihres vielversprechenden Mega-Schocks "King of Fighters/Survivor" kümmerte (Insider berichten von einer 200-MBit-Schlacht), feilte **Alpha Denshi** an "Aggressors of Dark Kombat". Etwa zeitgleich kommen die beiden Module auf den Markt – in der nächsten Ausgabe nehmen wir die "King of Fighters"-Cartridge unter die Lupe.

Auf eine Hintergrundgeschichte haben die Designer von "Aggressors of Dark Kombat" vorsichtshalber verzichtet – das Spielprinzip erschöpft sich im Verprügeln eines gegenüberstehenden Kämpfers. Als Spielfiguren stehen acht verschiedene Recken zur Verfügung: Neben den Muskelpaketen Sheen, Go und Leonhalt bieten sich die Kung-Fu-Profis Lee und Jo an. Außerdem feiern die neckische Schülerin Kisharah sowie Streetballer Bobby ihre Premiere – als Gaststar tritt Fuma aus "World Heroes" auf. Natürlich führt jeder Held verschiedene Special Moves aus – von der unverzichtbaren Handkanten-Kombi bis zum vernichtenden Wrestling-Angriff. Feuerbälle oder andere übernatürliche Tricks vollbringt Ihr nur, wenn am unteren Bildschirmrand "Crazy" aufleuchtet. Genau wie bei "Fatal Fury" könnt Ihr auch in den "Hintergrund" laufen, um den Gegner zu überlisten.


Sobald am unteren Bildschirmrand "Crazy" aufleuchtet, könnt Ihr den Gegner übel zurichten.


Keine Lust auf Hausaufgaben: Das Mädel im Rock wirft kurz vor Beginn des Fights ihren Schulranzen weg.

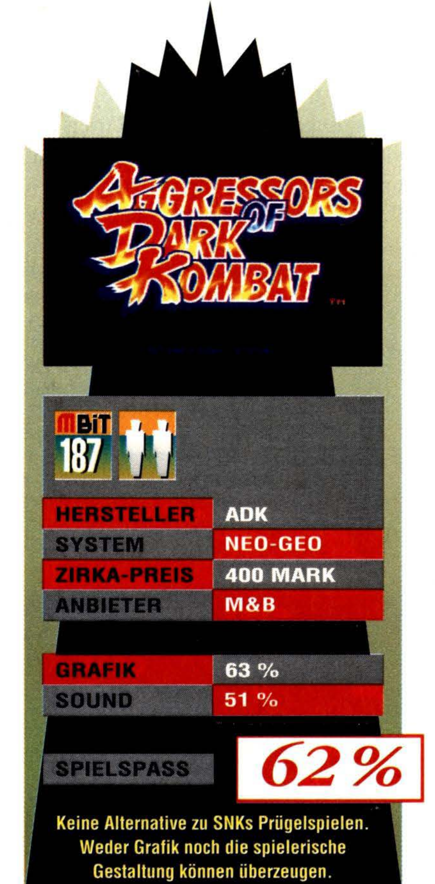
NEUER ANSATZ • "Aggressors of Dark Kombat" weist mehr Unterschiede zu "Street Fighter 2" auf, als all die anderen Beat'em-Ups aus dem Hause SNK. Da wäre zum einen die Energieleiste, die deutlich langsamer schwindet und sich nach kurzer Zeit wieder auflädt. Zum anderen gibt's keine richtigen Specials, nur kombinierte Schläge und Tritte. Daß Ihr "in die Tiefe" ausweichen könnt, bringt ebenfalls eine gewisse Würze in den trüben Beat'em-Up-Alltag. Grafisch haben sich die Designer trotz reichlich Speicherplatz nicht viel Mühe gegeben. Abgesehen von dem Underground-Level, in dem eine U-Bahn heranzoomt, ließen sich keine innovativen Einfälle ausmachen. Spielerisch dümpelt die Prügelei nur auf knapp überdurchschnittlichem Niveau: Wenige Schlagvarianten, einfallslose Gegner und eine gewisse Schwerfälligkeit der Figuren drücken die Spielspaßwertung.


Nur acht verschiedene Spielfiguren stehen Euch zur Wahl. Darunter ein Schulmädchen und ein Streetballer.

Im Hintergrund der Subway-Szene rauscht eine U-Bahn via 3D-Chip heran



Nette Zuschauer werfen Holzkeulen, Baseballschläger oder Molotow-Cocktails auf das Spielfeld. Damit prügelt Ihr Euren Gegner windelweich.



MBit 187

HERSTELLER	ADK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	400 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	63 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	62 %

Keine Alternative zu SNKs Prügelspielen. Weder Grafik noch die spielerische Gestaltung können überzeugen.

Produzent: Elizabeth Curran • Design: Rod Humble • Programmierung: Dave Lincoln • Grafik: Andy Gilmour, Dave Hall, Juan Sanchez • Sound: PPDIX, Doug Brandon, Robin Heifitz

Brutal Paws of Fury


In der Zeitlupe könnt Ihr die besten Aktionen des letzten Zweikampfes in Ruhe begutachten






Das aufwendige Intro ist eine Mischung aus Zeichentrickfilm und computeranimiertem Anflug auf die Brutal-Insel

CD

Hinter dem martialischen Titel "Brutal" verbirgt sich ein Comic-Prügelspiel, dessen Kämpfer keine menschlichen Feuerwerfer wie Ryu oder Ryo sind, sondern kuschelige Tierchen, die auf Namen wie Kendo Coyote, Tai Cheetah oder Kung Fu Bunny hören.

Mit diesen Helden kämpft Ihr auf der sagenumwobenen Brutal-Insel beim Wettbewerb des Dali Llama um die höchste Anerkennung im Kreise der Kampfsporttiere. Ihr habt je drei verschiedene Tritte und Schläge mit verschiedenen Reichweiten. Dabei hat ein Nahdistanz-Treffer größere Wirkung als ein Fernangriff, allerdings ist die Möglichkeit eines Konters dabei höher. Spielt Ihr mit einem normalen Joypad, wird mit Start zwischen Fuß- und Handattacken umgeschaltet, empfehlenswerter ist ein Sechs-Button-Pad. Zu Beginn habt Ihr nur die Basis-Techniken, erst mit zunehmendem Erfolg erlernt Eure Figur auch Special Moves, die Ihr zur Belohnung für Eure Siege erhaltet.

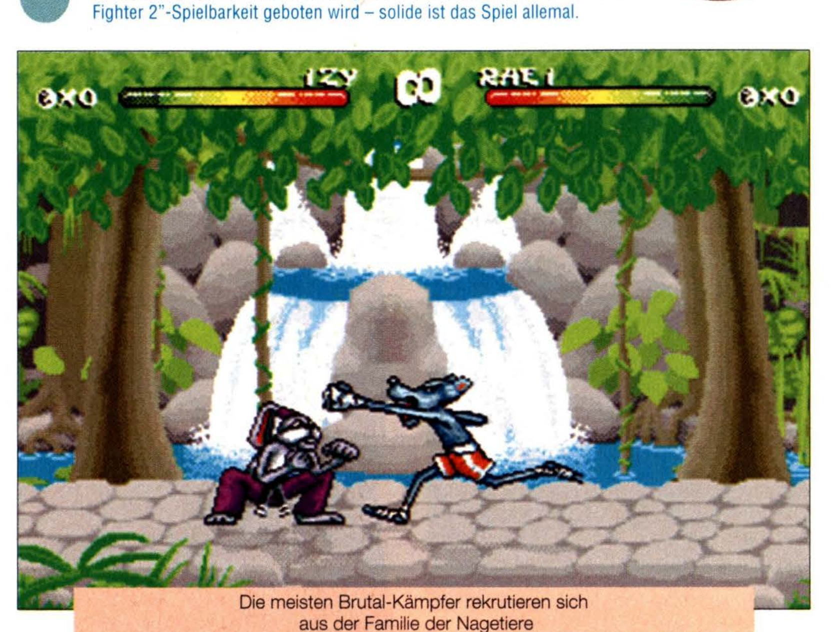
Die so verdienten Attacken könnt Ihr dank des Paßwortes beim Zwei-Spieler-Modus auch gegen einen ahnungslosen Freund einsetzen, der mit einem Standard-Tier antreten muß.

Muster von Game Express, München, Tel: 089/5438088



Erst nach einigen Siegen erlernt Ihr Special Moves

SCHADE • So kann's gehen: Da hat jemand eine lustige Idee, die Präsentation mit fernöstlicher Musik, Zeichentrick und grafischen Gags ist ungewöhnlich sorgfältig, und auch spielerisch wurden viele Details eingebaut. Nur leider wird das Ganze veröffentlicht, bevor es zum letzten Feinschliff kommt: Die Steuerung hakt etwas, die Figuren reagieren zu langsam, die drei "Entfernungsattacken" lassen sich oft nicht genau einschätzen, was besonders gegen menschliche Mitspieler fatal sein kann – dadurch wirkt die Prügelei wenig durchdacht. Die Idee mit den verdienten Specials ist dagegen sehr motivierend. Alle Hintergründe sind farbenfroh, die Animationen gut, wenn auch manchmal etwas sparsam. Die CD wird hervorragend präsentiert und lockt mit einem witzigen Ansatz. Auch wenn keine "Street Fighter 2"-Spielbarkeit geboten wird – solide ist das Spiel allemal.



Die meisten Brutal-Kämpfer rekrutieren sich aus der Familie der Nagetiere



CODE 010 201 022

HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	GAMETEK

GRAFIK	70 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	65 %

Im Ansatz witzige Prügelspielpersiflage mit hervorragender Präsentation. Spielerisch zu vielen Kanten.

Eine toller Einfall der Programmierer: Im Menüpunkt Fun Book rocken die Brutal-Tiere zum Soundmenü, außerdem dürft Ihr in den "Out Takes" Szenen begutachten, die für das Spiel gemacht, aber in der Endversion nicht benutzt worden sind.





Entwickler: Probe, GB

Fievel Goes West

Eine Maus im Wilden Westen: Mit Cowboy-Hut und Kiddie-Knarre durchstöbert Fievel fünf Plattform-Levels, die – Überraschung! – in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Das gradlinige Jump'n'Run offeriert bekannte Hüpfspiel-Zutaten: Die Szenarien werden konsequent von der Seite gezeigt, Dollar-Symbole geben nach Beschuß Extras frei und die Berührung mit einem Feind kostet wertvolle Herzchen. Apropos Extras: Neben Zusatzenergie und Goldmünzen schnappt sich Fievel eine blaue Spritzpistole, mit der er brennende Plattformen in harmloses Mauerwerk verwandelt.

Richtet sich das Scrolling meist nach Euren Joypad-Kommandos, nehmt Ihr zu Beginn von Spielstufe 2 in einer leeren Blechdose Platz und paddelt einen unterirdischen Fluß entlang. Ausruhen gilt nicht, denn die Strömung treibt Euch kompromißlos voran. Angriffslustige Fledermäuse und gefräßige Piranhas machen Euch das Leben schwer, ehe Ihr auf den Obermotz trefft, der hartnäckig den Ausgang zu Level 3 bewacht. Dort erwaret Euch eine Spritztour mit der Dampflok und neuen Widersachern, während der nächste Abschnitt mitten in der Wüste spielt.

Traditionell erleichtern Euch Continues das Pixel-Leben, Paßwörter sind auf Grund des überschaubaren Level-Umfangs nicht gefragt. Auch ein Zwei-Spieler-Modus wurde abgeschmettert – gegen die Katzen-Armada müßt ihr Euch ganz alleine behaupten.

Habt Ihr den knuffigen Soundtrack der **Kino-Vorlage** noch im Ohr, werdet Ihr erschrocken feststellen, daß Hudson frische Melodien ausbaldovert hat – anscheinend gilt die Videospiel-Lizenz nur für Titel und Hauptdarsteller, nicht aber für die Musik.

Der Film aus dem Jahr 1991 führt die Abenteuer von Fievel fort, die 1986 mit "Fievel, der Mauswanderer" begannen. Das Zeichentrick-Epos stammt aus den Studios von Don Bluth, der mit den Laserdisc-Spielen "Dragon´s Lair" und "Space Ace" bereits Anfang der Achtziger "Interactive Movies" für die Spielhallen-Kundschaft produzierte. Mit den neuen CDi-Versionen sind endlich grafisch identische Heimumsetzungen verfügbar.

Der erste Obermotz wird steckbrieflich gesucht: Trefft Ihr ihn mehrmals am Kopf, hat er schon bald ausgeschnurrt.

Intercity-Bummelzug: Auf dem Weg zur Dampflok spaziert Fievel über etliche Güterwagons.

Um den aggressiven Fischen zu entwischen, kann Fievel auch schwimmend vorwärtskommen.

BUSINESS AS USUAL • Was soll man dazu noch sagen? Harmlos, nett, spielbar. Im Reigen putziger Jump'n'Runs fällt "Fievel Goes West" nur dadurch auf, daß die Entwickler keine auffälligen Design-Fehler begingen. Wer jedoch keine einzige innovative Idee umsetzt und die kleinste Überraschung ignoriert, kann relativ leicht ein "fehlerfreies" Spiel abliefern. Technisch wird das Super Nintendo nicht gefordert (das Scrolling ist angenehm sanft und ruckfrei), die Grafik fängt das Flair der Zeichentrick-Vorlage gut ein (auch wenn aufwendige Animationen nicht stattfinden), und das Level-Design bewahrt uns vor allzu vielen unfairen Stellen. Fortgeschrittene Spieler werden frühzeitig den Reset-Schalter anvisieren, jüngere Knuddel-Freaks mit persönlicher Bindung an den knuffigen Helden dürfen den Weg zum Software-Shop antreten und das Modul ihrer Sammlung einverleiben.



Der Nebel des Grauens: Trotz widriger Sichtverhältnisse muß Fievel die böse Katze ins Jenseits befördern.



Leider wiederholen sich Grafik und Gegner innerhalb eines Levels recht häufig (im Bild Spielstufe 4).



MBIT 8

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	AVALON
GRAFIK	66 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	63 %

Lieblicher Aufguß uralter Jump'n'Run-Konzepte ohne die kleinste Prise innovativer Ideen. Fehlerfrei inszeniert, aber langweilig.

Produzent: Todd Thorson • **Ausführende Produzenten:** Rob Fulop, John Scull • **Design:** Keith Kirby • **Programmierung:** William Norris, Kevin Seghetti • **Grafik:** Adam Frank, Will Friedwald, Kyle Kirby, Dan Lopez, Lon Richter, Frank Saxon Jr., Chris Donovan • **Musik & Sound:** Neuromantic (Mark Miller, Jason Scher)

Ballz

Die Prügelspielewelle schien gerade am Abflauten, da veröffentlichte Sega den meisterhaften Duell-Automaten "Virtua Fighters". Die Sega-Kämpfer sahen zwar auf Fotos nicht so realistisch aus wie z.B. ihre Konkurrenten aus "Mortal Kombat", entfalteten aber in der Bewegung eine atemberaubende Authentizität. Durch die Verwendung der in Echtzeit berechneten 3D-Grafik hatte Sega das Prügelspielgenre in den Cyberspace katapultiert. Eine Heimumsetzung war aufgrund der überragenden Hardwareleistung des Spielautomaten jedoch leider nicht möglich.

Ein amerikanisches Programmiererteam um **Rob Fulop** ließ sich dennoch von diesem Vorbild inspirieren und stellt nun ein 3D-Beat'em Up für das Mega Drive vor. Statt den eckigen "VF"-Polygonen verwenden Fulops Code-Zauberer schattierte Bälle – die Grafik sieht zum Kugeln aus.

In der Welt der Ballz erwartet Euch eine Mischung aus Street-Fighter-Gang und Zirkus-Ensemble: Eine chinesische Tänzerin und ein japanischer Sumo-Ringer, ein wahnsinniger Clown und ein tollwütiger Affe, außerdem der Muskelmann Bruiser, ein Akrobat namens Turbo und Kronk, ein keulenschwingender Überlebender der letzten Eiszeit. Die drei Joypadknöpfe sind mit Kick, Punch und Jump belegt und verhelfen Eurer Spielfigur in der Kombination zu atemberaubenden Attacken. Im Einspielermodus tretet Ihr mit dem Helden Eurer Wahl gegen vier Feinde an, bis Ihr einem Zwischengegner gegenübersteht und nach einer kleinen Zeichentricksequenz in einen höheren Kampf-Grad eingeweiht werdet. Am Ende fordert Euch Jester heraus – der König der Arena und gleichzeitig das spöttische Maskottchen der "Ballz"-Programmierer.

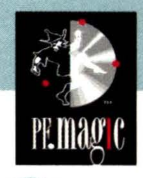


Jeder Kämpfer kennt sieben bis zwölf Spezialattacken: Hier wirbelt Bruiser gerade den kleinen Kronk durch die Luft.


Drohgebärde und Abwehrhaltung: Der mächtige Crusher nähert sich dem Sumo-Kämpfer Tsunami.



Da staunt Neandertaler Kronk: Boomer, der tödliche Clown kreiselt sich in seinen "Handstand-Kick".



Rob Fulop hat nicht nur als Videospiel-Veteran einen guten Namen (er programmierte "Night Driver" und "Demon Attack" für das Atari VCS), sondern auch als Freund ungewöhnlicher Hardware. Mitte der 80er arbeitete er an "Nighttrap" auf VHS-Band (!), jetzt entwickelt seine neue Firma PF Magic für 3DO, CD-I und (für Sega) das "The Edge"-Modem.

TECHNISCHER K.O. • So gut die von PF Magic verwendete 3D-Grafik (mit Bällen statt Polygonen) mit deren Zooms und Schatten funktioniert, so wenig nützt sie dem Spielprinzip: Euer 360°-Bewegungsspielraum und die dehnbaren Gliedmaßen der Kämpfer führen zu einem heillosen Chaos, das Ihr durch stures Knopfgedrücke zu überleben versucht. Im Gewirr der Kugeln könnt Ihr oft nicht erkennen, mit welchen Manövern Ihr gerade beschäftigt seid. Erst mit der Routine stellt sich ein wenig Durchblick ein. Erfreulich ist, daß sich die Leistung der Programmierer nicht in der 3D-Zauberei erschöpft: Die witzigen Animationen auf den Leinwänden im Hintergrund, die komischen Soundeffekte und die schrägen Musikstücke fügen sich zum originellsten Prügelspiel des Jahres. In Sachen Witz und Tempo ist "Ballz" den meisten Neo-Geo-Umsetzungen klar überlegen.



HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCOLADE

GRAFIK	68 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	63 %

Hier geht's rund: Ultra-skurrile "Virtua Fighters"-Persiflage, die kurzweilige Gags, aber nur wenig Tiefgang enthält.


Schnelle Zooms, rasante Drehungen: Die stark vereinfachte Kugelgrafik ermöglicht tolle Effekte, sieht jedoch nur in Bewegung einigermaßen gut aus.

Entwickler: Enix/Quintet • **Produzent:** Tsuneo Morita, Yasuyuki Sone, Kazuno Takado • **Design & Programmierung**: Masaya Hashimoto • **Grafik:** Shigemi Kita, Ayano Koshiro • **Sound**: Yuzo Koshiro

Actraiser 2

SN

Am Ende des ersten "Actraiser" mußte der böse Dämon Tanzra klein beigeben, doch auch nach diesem Triumph hat Euer Land keinen Frieden. Nachdem Tanzra abgehauen ist, macht sich ein neues Mitglied der Dämonensippe auf, sich Eure friedliebende Welt unter die Krallen zu reißen. Mit Hilfe seiner Monsterarmee gelingt es ihm, den Planeten erneut zu unterwerfen – Zeit, Euer altes Schwert zu entstauben. In Gestalt eines tapferen Ritters stellt Ihr Euch den Monsterfeinden entgegen. Eine göttliche Kraft hat Euch zu Schwert und Schild noch ein Paar Flügel spendiert, mit denen Ihr durch die Luft segeln könnt. So überquert Ihr lodernde Feuer, ätzende Gewässer und giftige Pflanzen. Mit dem Schwert bearbeitet Ihr die Monster: Unter Wasser lauern gefräßige Fische und tödliche Mördermuscheln, in den Ruinen einer Stadt erwarten Euch untote Gestalten und Ritter, die auf feuerspeienden Drachen reiten. Je weiter Ihr vordringt, desto phantastischer werden die Gegner – selbst in die Brutstätte eines Aliens müßt Ihr im Verlauf des Spiels hinabsteigen. Am Ende einer Stage wartet dann der obligatorische Megafiesling, der Euch nach allen Regeln der Kunst attackiert – ob mit Feuerstrahlen, gefährlichen Glibbergeschossen oder zoomend im Mode-7-Anflug.

Genau wie beim ersten Teil zeichnet das japanische Musiktalent **Yuzo Koshiro** für den Soundtrack verantwortlich.

Yuzo Koshiro ist mit Abstand der bekannteste japanische Videospiel-Komponist. Der Mitt-Zwanziger fing als Pianist an und hat mittlerweile mehrere Solo-Alben aufgenommen. Sein Engagement im digitalen Metier begann mit Segas "Revenge of Shinobi". Neben diesem Soundtrack gehört die Musik vom ersten "Actraiser" zu Koshiros besten Kompositionen. In Japan ist sogar ein Album erhältlich, auf dem ein Orchester die Musikstücke der Super-Nintendo-Fassung originalgetreu nachspielt.


Unter der Wasseroberfläche attackieren Euch hungrige Fische und Quallen


In der Feuerwelt nehmen Euch gepanzerte Ritter und ihre Drachen in die Zange.


Dieses Alien knöpft Ihr Euch in einer finsteren Höhle vor. Im Hintergrund stapeln sich die Eier seiner Brut.


Neben gigantischer Grafik werden auch 3-D-Zooms geboten: Dieser Kerl braucht mit Sicherheit keine Brille.

MEGAHART • Der erste Teil von "Actraiser" zählt zu meinen Lieblingsspielen – eine geniale Mischung aus actionhaltigem Jump'n'Run und knackigen Strategiespiel. Beim zweiten Teil müßt Ihr zwar auf den Strategie-Modus verzichten, dafür wurden die Grafiken der Jump'n'Run-Szenen verbessert. Farbenprächtiger, aufwendiger und vor allem ideenreicher läßt sich eine Fantasy-Welt kaum realisieren. Spielerisch hoffen die Designer auf die starken Nerven der Akteure: Die Steuerung des Helden wurde im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert – eine längere Eingewöhnungsphase ist Pflicht. Dafür kommen Euch die neuen Engelsflügel gerade recht, die Ihr an einigen Stellen des Spiels unbedingt einsetzen müßt. Wem schon "Actraiser" zu schwer war, der sollte den Nachfolger gleich wieder ins Regal zurückstellen. Fantasy-Freunde müssen's haben!



Die Fortsetzung des Strategie/Action-Klassikers "Actraiser" bezaubert Euch durch verbesserte Grafik und umfangreiche Spielstufen



HERSTELLER	ENIX
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA

GRAFIK	88 %
SOUND	76 %
SPIELSPASS	75 %

Mega-frustrierendes Jump'n'Run im Fantasy-Milieu. Geniale Grafik, orchestrale Musik und umfangreiche Levels.

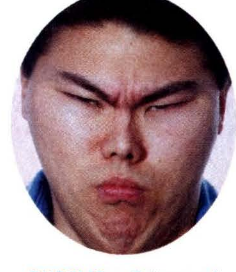
Produzent: Richard Robbins • **Programmierung:** John Walsh, Jim Reichert, Jonathan Murfey • **Grafik:** Jonathan Murfey • **Sound:** Brian Schmidt

World Heroes



Die Designer von "World Heroes" waren bei der Umsetzung des Neo-Geo-Spiels sichtlich überfordert.

Wiedermal treffen sich die besten Kämpfer der Welt zum Kräftemessen, doch diesmal stammen sie sogar aus verschiedenen Epochen. Die Zeitmaschine eines gewissen Dr. Fracas erlaubt es den Prügelspezialisten, sich im Nazi-Deutschland, mittelalterlichen Rußland des Mittelalters oder modernen Amerika zu prügeln. Acht verschiedene Charakter stehen zur Auswahl, alle sind mit Kampfsportkenntnissen und Specials ausgestattet, die nach "Street Fighter 2"-Muster funktionieren. Vor Spielbeginn entscheidet Ihr, ob Ihr im "Normal Mode" (nacheinander macht Ihr alle Gegner platt) oder im "Death Match" antretet – hier duelliert Ihr Euch in einem Boxring, dessen Begrenzung Ihr nicht berühren dürft (sonst droht Energieabzug). Game Express, München, Tel. 089/5438088





RUCKLIG • Schon auf dem Neo-Geo gehörte der erste Teil von "World Heroes" in die untere Prügelliga – auf dem Mega Drive ist's noch eine Klasse mieser. Die Spielbarkeit leidet unter der trägen Steuerung, Eure Augen unter der wahnsinnig rucklígen Animation. Die Designer hielten es anscheinend nicht für nötig, die Kämpfer mit mehr als drei Animationsphasen auszustatten. Den "krönenden" Abschluß bildet die akustische Untermalung: Die Musik dudelt lustlos vor sich hin, die Soundeffekte krächzen aus den Lautsprechern.
"World Heroes" wird selbst den unverbesserlichen Beat'em-Up-Anhängern nicht gefallen. Wartet lieber, bis Sega den zweiten Teil oder die "Jet"-Version vom Neo-Geo auf das Mega Drive umsetzt – oder kauf Euch "Super Street Fighter 2".



Entwickler: CTA Developement, GB

Eek! The Cat

Das Spiel gab es schon einmal unter dem Namen "Sleepwalker" auf dem Amiga: Hund Ralph rettete sein schlafwandelndes Herrchen aus halsbrecherischen Situationen.



Kater Eek hat ein Problem: Seine Nachbarn haben die Klugheit nicht gerade mit Löffeln gefressen und tendieren zu endlosen Spaziergängen ohne Rücksicht auf sich und die Umwelt. Deshalb versucht Ihr, den unbeirrbar marschierenden Freunden die Tücken der Umwelt aus dem Weg zu schaffen. Dies passiert durch Hüpfen, Rennen und gezielte Hiebe auf lebendige Hindernisse, außerdem könnt Ihr in Zoo, Stadt und Winterlandschaft Eeks Kollegen durch Schieben und Kicken aus fatalen Situationen retten. Zu guter Letzt läßt sich der Kater auch als lebendige Brücke mißbrauchen. Euch stehen fünf Welten mit mehreren Abschnitten bevor. Sammelt Ihr genügend Hamburger geht's zur Freßorgie in einen Bonuslevel.



Im Zoo benutzt Ihr die Giraffe als Katapult für die senile Nachbarin.

MBIT 8

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	SONY
GRAFIK	45 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	60 %

Kurioses Gemisch aus Jump´n´Run und Knobelaufgaben: Mäßig interessant und eine Spur zu schwer und hektisch.

AUS ALT MACH NEU • Ocean hat einfach ein altes Spiel genommen und die Figuren ausgetauscht – US-Fernsehstar Eek statt Straßenköter Ralph. Grafik und Sound sind nur Mittelmaß, dafür wurden fiese Gags eingebaut, die Euch unterhalten – allerdings nur, wenn Ihr gerade eine Aufgabe in den Sand gesetzt habt. Die Mischung aus Denken und Reagieren ist eigenständig, oft kommt aber durch den Schwierigkeitsgrad Hektik und Frust auf. Paßwörter wurden selten so vermißt.

Die Neo-Geo-Spieleparade

Obwohl SNKs sündteure Edelkonsole Neo-Geo in Deutschland ein Schattendasein unter der Obhut einer Handvoll finanzstarker Videospielfreaks fristet, haben wir unser Spielearchiv nach allen in Deutschland erhältlichen Mega-Modulen durchforstet. Viele der auf den folgenden Seiten beschriebenen Cartridges bekommt Ihr zwar nicht mehr bei Eurem Händler (die Produktion der alten Spiele wurde vor geraumer Zeit eingestellt), auf dem Gebrauchtmarkt könnt Ihr aber mit Sicherheit noch das ein oder andere Schnäppchen machen. Hier werden die Module zu vernünftigeren Preisen gehandelt: Die Spiele, die bei der Einführung des Geräts vor vier Jahren knapp 500 Mark kosteten, wechseln heute für etwa 100 Mark den Besitzer. Die Neupreise haben sich innerhalb dieser Zeit leider kaum verändert – für die aktuellen Neuerscheinungen müßt Ihr immer noch um die 400 Mark berappen. Dafür bekommt Ihr zwar reichlich Speicher (zur Zeit bis zu 178 MBit, also umgerechnet 22 MByte), die spielerischen Perlen lassen sich aber an einer Hand abzählen.
Insgesamt sind für das Neo-Geo innerhalb von vier Jahren knapp 50 Module erschienen. In Japan gibt's noch ein paar mehr, die Fremdanbieter speziell auf die japanischen Vorlieben zugeschnitten haben (Rollenspiele/Adventures). Hierzulande sind alle Spiele von SNK, Tochterfirma ADK (Alpha Denshi), Data East und Sammy erhältlich.

Da alle Neo-Geo-Spiele für die Spielhalle entwickelt werden, sind ausschließlich die gängigen Genres vertreten: Im Gegensatz zu anderen Konsolen gibt's kaum Jump'n'Runs, dafür umso mehr Beat'em-Ups. Rollenspiele & Action-Adventures sind komplett unter den Tisch gefallen. *ak*

Die in diesem Diagramm verwendeten Farben werdet Ihr auch auf der folgenden Doppelseite wiederfinden. Die Minderheiten-Genres Strategie- und Denkspiele haben wir hierbei unter der Farbe lila zusammengefaßt.

Nicht kleckern, sondern klotzen!

330 MBit Modulspeicher soll das Neo-Geo verwalten können. Bislang hat aber noch kein Spiel diese gigantische Menge an Speicherplatz benötigt. Der Rekord in der "100 Mega-Shock"-Reihe hält zur Zeit "World Heroes 2 Jet" mit satten 178 MBit. Auch die 200er-Hürde wird in Kürze fallen: SNK werkelt derzeit an dem Prügelspiel "Survivor", in dem jeweils vier Spielfiguren aus den bekanntesten SNK-Prügelserien sowie die "Ikari Warriors" auftreten.

Gut geklaut ist halb gewonnen!

SNK & Co. sind Meister im Abkupfern anderer erfolgreicher Automatenspiele. Links seht Ihr, bei wievielen der Prügelspiele Capcoms zwei Megaseller "Street Fighter 2" und "Final Fight" Modell standen. Die eigenständigen Konzepte ("King of Monsters 1+2") nehmen leider nur einen geringen Teil ein.

NEO•GEO A – M

3 Count Bout
106 MBit: Grafisch anspruchsvolles Wrestling-Spiel mit einigen spielerischen Finessen (Extrawaffen). Viele Catch-Fans schwören auf SNKs Automatenspiel.

SNK | JAPAN, 1993

★★★

8 Man
46 MBit: Ein bis zwei Spieler räumen mit Faust- und Waffeneinsatz im Universum auf. "8 Man" ist die Umsetzung eines japanischen Manga-Streifens.

PALLAS/SNK | JAPAN 1991

★★

Alpha Mission 2


47 MBit: Allein oder zu zweit im Team gegen außerirdische Invasoren. Der brillante Soundtrack treibt Euch Level für Level voran. Grafisch ansprechend, spielerisch "gut".

SNK | JAPAN, 1991

★★★

Andro Dunos
34 MBit: Nochmal Außerirdische, aber diesmal in einem erschreckend lahmen Spiel. Grafisch eines der schlechtesten Neo-Geo-Spiele.

VISCO | JAPAN, 1992

★

Art of Fighting


102 MBit: Legendäre "Street Fighter 2"-Kopie mit eindrucksvollem Zoom-Modus. Stehen die Figuren nah beieinander, verkleinert sich der Bildausschnitt – die Figuren wachsen auf Bildschirmgröße.

SNK | JAPAN, 1992

★★★

Art of Fighting 2
178 MBit: Grafisch noch eine Spur besser als der Vorgänger und deutlich schwieriger. Endlich dürft Ihr alle Spielfiguren auswählen. MAN!AC 4/94: 83%

SNK | JAPAN, 1994

★★★★

Baseballstars
50 MBit: Actionreiches Baseballspiel mit Endlos-Motivation. Wer auf realistische Simulationen steht, ist fehl am Platz – alle anderen wird's begeistern.

SNK | JAPAN, 1990

★★★

Baseball 2020


46 MBit: Futuristische Baseball-Version mit verändertem Regelwerk, Robotern und Power-Ups (stärkere Arme, Beine etc.). Die Betonung liegt klar auf Action, Statistikfreunde kommen zu kurz.

PALLAS/SNK | JAPAN, 1991

★★★

Blue's Journey


50 MBit: Kunterbuntes Jump'n'Run mit vielen Levels. Zu zweit kommt das Scrolling schnell ins Stottern. Viele Ideen, Waffen und aberwitzige Gegner sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

ALPHA DENSHI | JAPAN, 1991

★★

Burning Fight


54 MBit: "Final Fight"-Clone erster Güte. Bis auf die unnatürliche Animation der Helden ein spannendes, weil umfang- und abwechslungsreiches Prügelspiel mit sehr guter Grafik.

SNK | JAPAN, 1991

★★★

Baseballstars 2
68 MBit: Grafisch stark verbessertes Remake des Ur-"Baseballstars". Durch Power-Ups noch actionreicher und vergleichsweise schwer.

SNK | JAPAN, 1992

★★★

Crossed Swords
50 MBit: Ein bis zwei Ritter schlagen sich aus der Ich-Perspektive an Drachen, Schwarzen Rittern und anderen mittelalterlichen Figuren vorbei.

ALPHA DENSHI | JAPAN, 199X

★★

Cyberlip
50 MBit: Vielgescholtenes "in 30 Minuten ist man durch"-Spiel mit tonnenweise Sprachausgabe. Spielprinzip á la "Super Probotector".

SNK | JAPAN, 1990

★★

Fatal Fury


55 MBit: Erste "Street Fighter 2"-Kopie aus dem Hause SNK. Einen spielerischen Akzent setzt die Möglichkeit, in den Hintergrund zu hüpfen und dort weiter zu kämpfen.

SNK | JAPAN, 1991

★★★

Fatal Fury 2


106 MBit: Mehr Spielfiguren, Hardrock-Musik und pompöse Backgrounds. Spielerisch kaum Veränderungen zum Vorgänger. Keine ernsthafte "Street Fighter 2"-Konkurrenz.

SNK | JAPAN, 1992

★★★

Fatal Fury Special
150 MBit: Spezial-Fassung des Prügelspiels mit noch mehr Spielfiguren, neuen Specials und ausgetauschten Hintergründen. MAN!AC 1/94: 76%

SNK | JAPAN, 1993

★★★

Football Frenzy


48 MBit: Arcade-Football. Riesige Sprites, Rockmusik und interessante Spielzüge. Hat kaum etwas mit taktisch-strategischen Spielansatz zu tun, sondern beschränkt sich auf pure Action.

SNK | JAPAN, 1992

★★

Ghost Pilot
55 MBit: Hammerhartes Vertikal-Ballerspiel im "1941/42/43"-Stil. Plastische Untergründe und riesige Endgegner machen den unfairen Ablauf nicht wett.

SNK | JAPAN, 1991

★★

Joe Success Boxing
46 MBit: Vollkommen witzloses Boxspiel mit Story-Modus. Grafisch ein Witz, spielerisch so dilletantisch wie eine Folge von "Gute Zeiten, schlechte Zeiten".

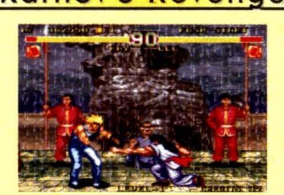
SNK | JAPAN, 1991

★

Joy Joy Kid
22 MBit: "Tetris"-Verschnitt mit neuen spielerischen Einlagen. Ihr müßt einen Luftballon aus verschiedenen Formationen befreien. Gut, aber schwierig.

SNK | JAPAN, 1990

★★★

Karnov's Revenge


122 MBit: Hemmungsloser "Super Street Fighter 2"-Abklatsch, für den Capcom Data East vor Gericht bestellte. Grafisch fast ebenbürtig mit dem Capcom-Automaten, spielerisch gut. MAN!AC 6/94: 74%

DATA EAST | JAPAN, 1994

★★★

King of Monsters
55 MBit: Verkapptes Wrestling-Spiel mit turmhohen Monstern. Während des Kampfes zerstört Ihr Städte, werft mit Huschraubern oder dem Eifelturm.

SNK | JAPAN, 1991

★

King of Monsters 2
74 MBit: Fortsetzung des brachialen Action-Catchens mit neuen Monstern, Spezialattacken und mehr Städten. Deshalb etwas besser.

SNK | JAPAN, 1992

★★

Last Resort


45 MBit: Brillantes Ballerspiel aus der Feder der "R-Type"-Designer. Furiose Grafik, bombastische Rockmusik und anspruchsvolle Levelgestaltung. Leider mit fünf Spielstufen etwas kurz.

SNK | JAPAN, 1992

★★★★★

League Bowling
26 MBit: Kurzweilige Bowling-Simulation für bis zu vier Spieler. Auf Dauer ermüdend, Ihr kramt es aber immer mal wieder gerne heraus.

SNK | JAPAN, 1990

★★

Mahjongh
42/54/58 MBit: Nach Deutschland gelangten nur wenige Module des "Mahjongh"-Trios. In Japan gibt's sogar einen speziellen Controller dafür.

SNK | JAPAN, 1990-94

Magician Lord



46 MBit: Superschweres Jump'n'Run mit fantastischer Hintergrundgrafik. Eines der ersten Spiele für das Neo-Geo, aber auch für heutige Verhältnisse technisch Oberklasse.

ALPHA DENSHI | JAPAN, 1990

★★★

Mutation Nation



54 MBit: Langweiliger "Final Fight"-Verschnitt, in dem Ihr böse Mutanten in den Boden kloppt. Die Grafik ist nicht sonderlich abwechslungsreich, das Spiel wirkt auf Dauer öde.

ALPHA DENSHI | JAPAN, 1992

★★

Nam 1975





46 MBit: Das erste Neo-Geo-Spiel ist immer noch eins der besten. Ein bis zwei Elite-Soldaten ballern aus dem Hintergrund nahende Söldner, Panzer und Hubschrauber kaputt. Indizierungsgefahr!

SNK | JAPAN, 1990

★★★★★

Ninja Commando

54 MBit: Remake von SNKs Klassiker "Ikari Warriors" im japanischen Mittelalter. Kommt schnell ins Ruckeln und spielt sich nur durchschnittlich.

ALPHA DENSHI | JAPAN, 1992

★★

Ninja Combat

46 MBit: "Final Fight" mit Ninjas und rasanten 3-D-Effekten. Einmal durchspielen macht Spaß, obwohl die haklige Steuerung schnell nervt.

ALPHA DENSHI | JAPAN, 1990

★★

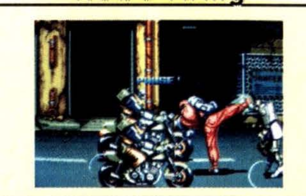
Riding Hero

46 MBit: Relativ langsame Rennsimulation auf Motorrädern. Zwei Module lassen sich "linken", dann könnt Ihr zu zweit gegeneinander spielen.

SNK | JAPAN, 1990

★

Robo Army



46 MBit: Furioses Beat'em up Spektakel um zwei bionische Roboter-Söldner, die ihre Gegner (ebenfalls Blechbüchsen) gehörig aufmischen. Authentische Krawall-Soundeffekte und klasse Grafik.

SNK | JAPAN, 1992

★★★

Samurai Shodown





118 MBit: Angeblich von den Designern des Ur-"Street Fighter 2" programmiert. Spielerisch voll auf der Höhe, jedoch vergleichsweise kleine Sprites und nervige Sprachsamples. MAN!AC 11/93: 82%

SNK | JAPAN, 1993

★★★★

Soccer Brawl



46 MBit: SNKs erster Versuch an einer Fußball-Simulation. Wie bei "Baseball 2020" kam ein extraüberfrachtetes Gebolze heraus, daß nur Actionfreunden Spaß macht.

SNK | JAPAN, 1991

★

Sengoku

55 MBit: Mit Schwertern, Fäusten und magischen Verwandlungs-Extras bewaffnet gehen zwei Helden auf die Jagd nach Ninjas, Samurais und bösen Monstern.

SNK | JAPAN, 1991

★★

Sengoku 2

74 MBit: Weiter geht's... In neuen Levels schicken sich die Spielfiguren an, ähnliche Feinde zu vertilgen. Schönere Grafik, aber spielerisch kaum verbessert.

SNK | JAPAN, 1992

★★

Spinmaster

90 MBit: Actionlastiges Jump'n'Run mit niedlichen Spielfiguren & Gegnern. Viele Spezialwaffen sorgen für Kurzweil. Leider sehr kurz. MAN!AC 3/94: 72%

DATA EAST | JAPAN, 1994

★★★

Super Sidekicks



44 MBit: SNKs zweiter Anlauf im Fußball-Metier. Diesmal realitätsnäher und auch spielerisch nicht ohne. Gegen den Computer zu spielen, macht wenig Spaß, zu zweit kommt Freude auf.

SNK | JAPAN, 1993

★★★

Super Sidekicks 2



106 MBit: Kein getunter Nachfolger sondern komplett neu konzipiert. Durch verschiedene Kameraperspektiven immer abwechslungsreich. Der Spielfeldausschnitt ist recht klein. MAN!AC 6/94: 85%

SNK | JAPAN, 1994

★★★★

Super Spy

55 MBit: In einem Hochhaus macht Ihr aus der Ich-Perspektive mit Messer, Knarre und Fäusten Jagd auf Terroristen. Wenig Abwechslung, auf Dauer fad.

SNK | JAPAN, 1990

★

Top Hunter



110 MBit: Verwirrendes Zwei-Ebenen-Abenteuer um SNKs neue Superhelden. Ewig gleiche Feinde, wenig Levels und unauffällige Musikstücke verleiden den Spaß. Test in dieser MAN!AC.

SNK | JAPAN, 1994

★★★

Top Players Golf

62 MBit: Golfsimulation mit ewig quasselndem Caddy. Das für die Spielhalle konzipierte Modul kommt ohne Statistiken und großartige Profi-Features aus.

SNK | JAPAN, 1990

★★

Thrash Rally

46 MBit: Sandkastenrennen aus der Vogelperspektive. Wenige Kurse ermüden auf Dauer, obwohl die Geschwindigkeit heutigen Maßstäben entspricht.

ALPHA DENSHI | JAPAN, 1991

★★

View Point



74 MBit: Pseudo-3-D-Ballerei nach "Zaxxon"-Machart, die bis zum letzten der sechs Endgegner fesselt. Schon ab dem dritten Level extrem hoher Frustfaktor. Nur für Könner!

SAMMY/SNK | JAPAN, 1992

★★★★

World Heroes



82 MBit: Auch SNKs Tochterfirma darf auf den "Street Fighter 2"-Zug aufspringen. Der erste "World Heroes"-Versuch ist allerdings recht träge und spielt sich nur mäßig.

ALPHA DENSHI | JAPAN, 1992

★★

World Heroes 2



146 MBit: Die Designer haben die Spielroutinen nochmal überarbeitet und spendieren neue Spielfiguren. Deutlich besser als der erste Teil, aber immer noch kein "Art of Fighting".

ALPHA DENSHI | JAPAN, 1993

★★★

World Heroes 2 Jet



178 MBit: Die momentan umfangreichste Cartridge. "World Heroes 2" mit taktischen Features (Defensiv/Offensivpunkte) und nochmal zwei neuen Spielfiguren. MAN!AC 7/94: 71%

ALPHA DENSHI | JAPAN, 1994

★★★

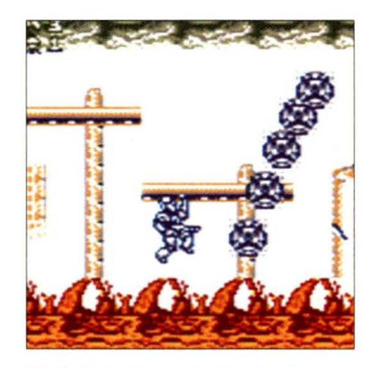
Wind Jammers

74 MBit: Eine neue Art Frisbee zu spielen. Ihr schießt auf Tore und habt diverse Superwürfe in petto. Unbedingt zu zweit spielen! MAN!AC 5/94: 75%

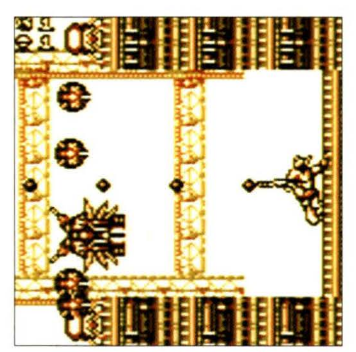
DATA EAST | JAPAN, 1994

★★★

Probotector 2



Alle fünf Levels stammen aus dem Super-Nintendo-"Probotector"

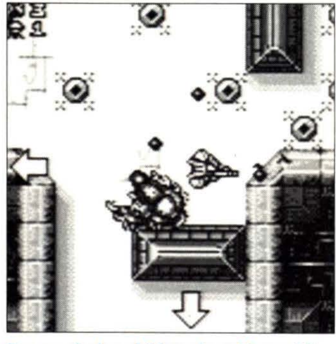


Nachdem der Feind kurz verharrt, stürzt er sich vehement Richtung Probotector.

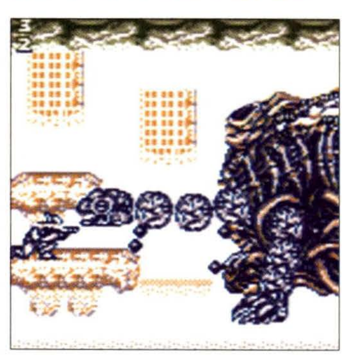
Um den zweiten Game-Boy-Auftritt des stählernen Action-Helden "Probotector" zu realisieren, beauftragte Konami den deutschen Entwickler Factor 5. Die Kölner Jungs nahmen sich "Super Probotector: Alien Rebels" vor und stutzten fünf 16-Bit-Levels auf Handheld-Format zurecht. So wurde die erste Spielstufe beinahe identisch umgesetzt: Der "Probotector" läuft von links nach rechts, schießt die Extra-Kanister vom Himmel, nimmt in einem Panzerfahrzeug Platz und sieht dem Flieger zu, wie er Mitte des Levels das Erdreich in flammende Lava verwandelt. Zum Abschluß darf die Riesenschildkröte natürlich nicht fehlen. Während Level 2 aus der Vogelperspektive gezeigt wird, wechselt der dritte Abschnitt wieder zur Seitenperspektive. Erneut hielt man sich nahe an die Super-Nintendo-Vorlage, auch wenn einige Special-FX dem Rotstift zum Opfer fielen.

Die vierte Spielstufe seht Ihr erneut aus der Vogelperspektive: Die Waffe im Anschlag durchstöbert Ihr eine tückische Sandwüste, bis schließlich der finale Level 5 wieder von der Seite zu sehen ist. Super-Nintendo-Veteranen erkennen die Alien-Welt, die ihnen schon als 16-Bit-Version schweißnasse Hände bescherte.

Nach "Donkey Kong" unterstützt auch "Probotector 2" den Super Game Boy. Wie Ihr auf den Fotos seht, halten sich die grafischen Updates jedoch in Grenzen. Dafür reiht sich das Action-Modul anstandslos in die Reihe exzellenter "Probotector"-Spiele ein. Serien-Insider entdecken zwar kaum Neues, doch Handeld-only-Konsumenten freuen sich auf einen der besten Hardcore-Actiontitel für unterwegs.



Der zweite Level (Von-oben-Perspektive) im traditionellen Game-Boy-Outfit



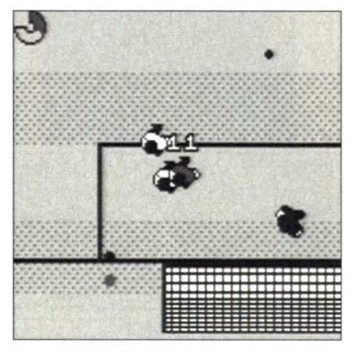
Die Riesenschildkröte ist nicht am Kopf, sondern eine Etage tiefer verwundbar.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	81%

World Cup USA 94

Mit dezenter Verspätung dürfen auch Game-Boy-Kicker den deutschen WM-Reinfall nachspielen. Die Options-Vielfalt des 16-Bit-Vorbildes blieb weitgehend erhalten, inklusiv der verwirrenden Menü-Hündchen. Zwangsläufig spielt sich die schnell scrollende Kickerei auf dem Schwarz-Weiß-Bildschirm schlechter als auf einem großen Fernseher. Die Farbarmut macht sich nicht nur bei der Karten-Vergabe bemerkbar.

Wer die WM unbedingt in Original-Besetzung erleben will, darf zugreifen. Im Rahmen der Game-Boy-Möglichkeiten liefert U.S. Gold eine akzeptable Fußballsimulation ab. Uns gefällt's etwas besser als das dröge Nintendo-Soccer.



Gerangel vor dem Tor: Zum Glück geht der Ball weit am linken Pfosten vorbei.

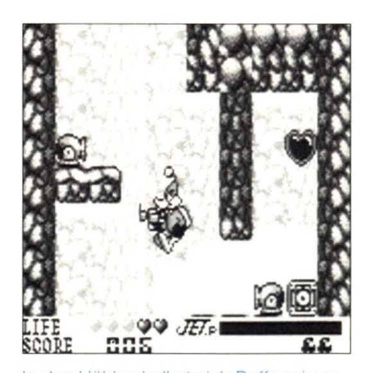


SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	U.S. GOLD
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	57%

Daffy Duck

Basierend auf dem Trickfilmklassiker "Duck Dodgers in the 24 1/2th Century" ist Warner-Held Daffy im Weltraum unterwegs, um den Marsianer Marvin an der Zerstörung der Erde zu hindern. Mit einem Raketenrucksack und der Bombenpistole ausgestattet, erkundet Ihr im Jump'n'Run-Stil interstellare Raumstationen und verschiedene Marslandschaften.

Trotz dezentem Ruckeln ist die Grafik gut und kontrastreich, der Spielverlauf nicht gerade einfach. Besonders gelungen ist der Extraeinkauf gegen Punkte. Von Euch wird perfektes Timing gefordert, spielerisch gibt's aber relativ wenig Neues. Insgesamt ein solides Game-Boy-Plattformspiel.



In den Höhlen ballert sich Daffy seinen Weg zum Ausgang frei



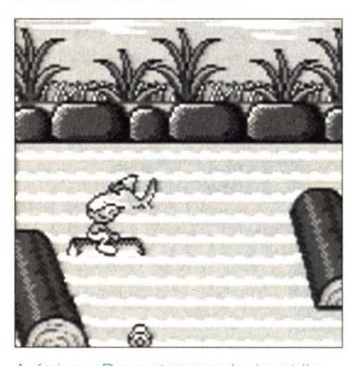
Auf dem Mars trefft Ihr ein großes Aufgebot an Mittel- und Endgegnern

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SUNSOFT
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	65%

Die Schlümpfe



Diesen Abschnitt kennt Ihr bereits von der Super-Nintendo-Version



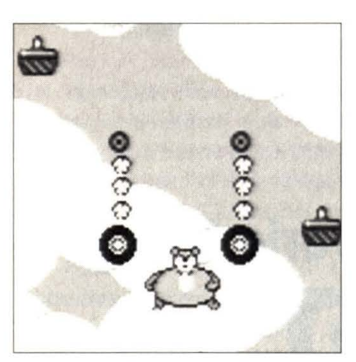
Auf einem Baumstamm schwimmt Ihr den Schlumpfbach hinab

Die blauen Zwerge werden auch auf dem Game Boy Opfer eines hinterhältigen Attentats: Der finstere Tunichtgut Gurgelhals entführt drei Schlümpfe – Ihr macht Euch auf zur Rettung. In gut einem Dutzend Levels seid Ihr meist springend und rennend unterwegs, ab und an steigt Euer Schlumpf auf Vögel oder Baumstämme, um Abgründe und Flüsse zu überwinden. Verschiedene Bonuslevels halten zudem Extras bereit.

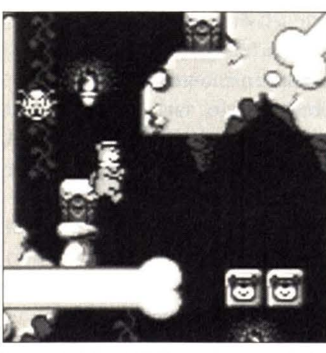
Dank abwechslungreichem Spielverlauf und schöner Grafik kommen Fans des Genres auf ihre Kosten. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, leider erkennt man auf dem kleinen Bildschirm nicht sehr viele Details.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	NINTENDO
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	66 %

Yogi Bear's Gold Rush



Mit einem Extra bläst sich Yogi zur fliegenden Kugel auf.



In verwinkelten Höhlensystemen müßt Ihr den Ausgang finden

Der Bär aus dem Yellystone Nationalpark geht mal wieder auf die Jagd nach Picknick-Körben, die überall in der Landschaft verstreut sind. Ihr besucht sechs Welten mit mehreren Abschnitten, u.a. ein Piratenschiff, eine Wolkenlandschaft, ein Bergwerk und eine Baustelle. Überall lauern kleine Gefahren, die Yogi mit gezieltem Hopser auf den Kopf abwehrt. In Bonusrunden sammelt Ihr außerdem Goldmünzen ein.

Das Spiel ist ein Allerwelts-Jump'n'Run ohne große Patzer, aber auch ohne Stärken. Wenn´s unbedingt Hüpfen und Springen sein muß, ist "Yogi Bear's Gold Rush" sicherlich nicht die schlechteste Wahl.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	EMPIRE
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	60 %

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Oliver Ehrle (oe), Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0** **Telefax (0 82 33) 74 01-47**

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Karl Weidenbacher, Ingo Zaborowski
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titel: © Walt Disney Company, Ehapa Verlag
Fotografie: Joe Schloz
Illustration: Roger Horvath
Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)
Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenleitung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12 Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196 Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Ich lese so ziemlich alle Videospielmagazine, doch Ihr macht mit Abstand das Beste – das war schon bei der Video Games so und daran hat sich bis heute nichts geändert. In Sachen Umfang kommt Ihr zwar nicht an die US-Mags heran, doch das gleicht Ihr durch kompetente Tests und informative Features locker wieder aus. Apropos: In Eurem Prügelspiel-Artikel vor ein paar Monaten habt Ihr neben der NES-Variante die alte Atari-Version von "Kung Fu Master" vergessen – ich hab den Klassiker zufällig noch im Schrank.

Vergessen: Activisions "Kung Fu Master" für das Atari 2600.

Doch nichts ist so perfekt, daß man es nicht verbessern könnte: Verpaßt doch auch den Import-Tests eine Grafik- und Soundwertung. Bei Spielen, die in Deutschland nicht erscheinen, tappt man sonst im Dunkeln. Differenziert das Multiplayer-Icon bitte genauer, so daß man auf Anhieb sehen kann, wieviele Spieler denn nun genau mitmischen. Wie wär's mit internationalen Konsolen- und Arcadecharts. Auch eine "Das spielt die Redaktion in diesem Monat"-Rubrik und eine monatliche Release-Liste (D, USA, J) wäre nicht schlecht.
Mehr Interviews mit Spieleentwicklern! Perry und Miyamoto waren ein Schritt in die richtige Richtung. Leider gab sich Miyamoto in Sachen Ultra 64 reichlich zugeknöpft. Mein Tip: Füllt die Programmierer in der Kneipe mit Bier ab und laßt sie einfach drauflos labern. Die Spieleübersichten mit Kurzkritik sind eine tolle Sache. Druckt die Übersichten aber beim nächsten Mal in der Mitte des Heftes ab, damit man sie herausnehmen und zu einem Videospiel-Lexikon zusammenfassen kann. (...)

Modulschacht
Joystick Anschluss

Kennt irgendjemand diese Uralt-Konsole?

Mit dem "Unimex Mark IX" habe ich kürzlich ein Stück Videospielgeschichte erstanden – leider habe ich keine Ahnung welches! Es handelt sich um einen Oldie mit Anschluß für zwei analoge Joysticks und einen Modulschacht. Sagt Euch die beigelegte Skizze irgendetwas?

Martin erinnert sich, daß Unimex nach frühen Stand-Alone-Konsolen (mit eingebauten Spielen) Anfang der 80er Jahre ein Gerät mit Modulschacht veröffentlichte, das mit "irgendeiner anderen" Spielkonsole kompatibel war. Ingo bezweifelt aufgrund der analogen Joysticks eine Kompatibilität mit dem "Hanimex"-Videospiel und tippt auf eine Software-Verwandtschaft mit dem deutschen "Interton". Winnie hat schließlich eine Softwareliste mit zirka 20 Unimex-Spielen aufgetrieben – die Titel sind weder mit der Hanimex- noch mit der Interton-Palette identisch. Weiß jemand Bescheid?

Kein Durchblick

Vor der Konkurrenz einiger sogenannter "Fachzeitschriften" braucht Ihr Euch wirklich nicht zu fürchten: Die Kollegen bei der xxxx xxx haben z.B. nicht den geringsten Schimmer, was gerenderte 3D-Grafik ist. Auf meine Anfrage stammelte ein angeblicher Videospiel-Fachredakteur nur ein peinliches "Oh haha, da muß ich gestehen, daß ich das jetzt auch nicht so genau weiß..." Am nächsten Tag hoffte ich von Nintendo Klarheit über den Begriff zu erhalten, stattdessen mußte ich mir jedoch ein teils ganz lustiges Gefasel über die Kollisionsabfrage von Sprites anhören. Die Dame am Telefon dachte bei "gerendert" anscheinend an "Rand" und kombinierte scharfsinnig einen Zusammenhang zur Kollisionsabfrage. Klarheit bekam ich erst durch einen Anruf bei Sega, die mich aber zunächst ein paarmal weiterverbinden mußten. Peinlich ist das für Fachzeitschriften, die diesen Titel eigentlich gar nicht verdienen, aber auch für den Branchengiganten Nintendo, die gerenderte Grafik im Baller-Zugpferd "Starwing" und danach in "Stunt Race FX" verwendeten. Die oben genannten Fachzeitschrift lese ich übrigens seit zwei Monaten nicht mehr, nicht zuletzt deshalb, weil mich die kaum nachvollziehbaren Wertungen genervt haben: So erhielt das Game Boy-"Speedy Gonzales" die gleiche Wertung wie Mario, "Super Turrican" übertrifft wiederum "Super Probotector". Für mich sind Ehrlichkeit und Kompetenz einer Zeitschrift wichtig, wohingegen Poster, Charts & Co. nur als nettes Beiwerk auffallen. In diesem Sinne lese ich nur noch die MAN!AC. Christoph, Emdent

Film-Tip

Kompliment zu Eurer Rubrik "Asian Trash Cinema"! Für Freunde von Manga, Splatter & Co. ist sie unterhaltsame Lektüre und Kaufhilfe zugleich. "The Story of Ricky" (8/94) war treffend kommentiert: Etwas unrealistisch, dafür sind Splatter und Gewalt oberwitzig verpackt. Macht weiter so! Zum Schluß noch mein persönlicher Film-Tip: Splatter vom Allerfeinsten gespickt mit Slapstick und Satire bieten die Filme "Braindead" und "Meet the Feebles".

Sebastian Rudolf, Brilon

...von Peter Jackson aus Neuseeland. Auch dessen dritter Film "Bad Taste" ist sehenswert: Technisch noch etwas aufwendiger, inhaltlich aber wie die Vorgänger konsequent am guten Geschmack vorbei. Mit Effekten, die Ihr garantiert noch nie zuvor gesehen habt!

Wario-Visage?

Obwohl ich noch zwei andere Magazine "fremdlese", seid Ihr das Beste, was am Kiosk zu finden ist. Ihr seid aktuell, und als Anime- und Comic-Fan finde ich die "Asian Trash Cinema"-Ecke besonders gut. Nur Eure Leserbriefe kommen ein wenig zu kurz.
Mir fehlen Briefe, wie die des Herrn Wilkens in Ausgabe 9/94. Für diesen Herrn muß es ein Horror sein, die Packung von "Wario Land" zu betrachten – ist darauf doch die irre, von Wahnsinn geprägte Visage von Wario zu sehen...
Das "Hulk"-Bild ist meiner Meinung nach ein Kunstwerk. Klar, daß nicht jeder das so sieht. Es jedoch, wie Herr Wilkens, als Frevel an der Menschheit

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Das Prügelspiel Way of the Warrior auf dem 3DO enthält massig Blut und wird in den USA in diesen Tagen ausgeliefert. Ob auch "Street Fighter 2" oder "Rise of the Robots" noch in diesem Jahr für das 3DO erscheinen, ist unsicher. Eine "Mortal Kombat 2"-Umsetzung ist für dieses Gerät bislang noch nicht angekündigt.

Panasonic hat sich nun doch dazu durchgerungen, das 3DO offiziell in Deutschland zu vertreiben. Der PAL-Startschuß fällt im April 1995, der Preis steht noch nicht fest.

Sorry: Ogre Battle, das Luxus-Strategie-Rollenspiel aus dem Hause Quest, erschien vor gut einem Jahr für das Super Nintendo. Trotz gegenteiliger Ankündigungen wurde es weder ins Englische noch ins Deutsche übertragen. Mittlerweile gibt es in Japan sogar eine Fortsetzung ("Ogre Tactics") – angeblich arbeitet man bereits an einer Übersetzung. Eine englische oder deutsche Version von Nintendos "Fire Emblem" ist noch nicht in Sicht.

Auch zu SNKs Top Hunter wird voraussichtlich eine Fortsetzung erscheinen.

Für den FM Towns Marty wurden in Japan unter anderem CD-Umsetzungen der Computerspiele "Prince of Persia 2", "Indiana Jones: Fate of Atlantis", "The Incredible Machine", "Stronghold" und "Flashback" ausgeliefert. Eine spezielle Zeitschrift für diese, außerhalb Japans extrem rare Multimedia-Konsole, gibt es bislang noch nicht.

bzw. dem Leser oder gar als Blasphemie zu verdammen, geht zu weit. Bestimmt bin ich nicht der einzige, dem dieses Cover beim Zeitschriftenhändler sofort auffiel. Schließlich wolltet Ihr auffallen und aus der Menge der Zeitschriften herausragen und nicht kleine Kinder erschrecken. Außerdem rangieren auch "Nicht-Knuddel-Spiele" ("Super Metroid", "MK") in den Hitparaden weit oben. Auch die Tatsache, daß "The Hulk" keine Spitzenspiel erhalten hat, ist kein Grund, das Comic-Bild nicht auf den Titel zu bringen. Woher habt Ihr es eigentlich bekommen? Kann ich es als A3- oder A4-Poster kaufen? Natürlich ohne, daß ich mir das Spiel anschaffen muß, denn ich vertraue Eurem Test...

Chris Hagemeier, Schwalmstadt

Zum Thema "Horror-Titelbilder" ist nun alles gesagt. Natürlich legen wir uns auf kein Genre fest und werden Euch auch in Zukunft mit den verschiedensten Titelhelden locken. Das Hulk-Motiv erhielten wir von U.S. Gold. Als Solo-Poster gibt's diesen Hulk unseres Wissens leider nicht.

***Spieletips** schickt Ihr nicht an die "Mail", sondern an "Last Resort". Technische Fragen werden wiederum an "Know How" adressiert. Fragen und Kurioses zu Oldies und 8-Bit-Systemen werden in Zukunft unter "Replay" bearbeitet.*



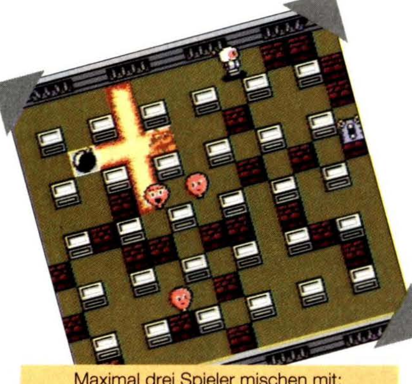
HERO

Das genaue Geburtsdatum des "Bomberman" scheint in der japanischen Computer-Frühzeit verlorengegangen zu sein. Als gesichert gilt, daß der explosive Hudson-Held nicht auf der PC-Engine sein Debüt feierte, sondern bereits Anfang der 80er Jahre seinem Handwerk nachging: 1983 lief in Europa ein gewisser "Eric" bombend durch Irrgärten – leider nur auf den Computer-Exoten Sinclair Spectrum und MSX, sodaß der Ur-Bomberman ein Nobody blieb. Die Firma Kuma verkaufte das Labyrinth-Spiel in Europa als "Eric and the Floaters", ließ die Original-Copyright-Anmerkung ("Bomberman, Hudsonsoft 1983") aber im Programmcode – wäre das nicht der Fall, würden selbst eingefleischte Fans das Spiel nicht wiedererkennen. Denn Eric ging damals noch alleine auf Monsterjagd. Die Labyrinthe, in denen grinsende Bösewichte umherschwebten, wurden vor jedem Spielstart von einem Zufallsgenerator "ausgewürfelt". Weder Extras noch die klassische Hintergrundmusik waren damals vorhanden. Als Bomberman 1985, kurz nach der Japan-Veröffentlichung des Nintendo Famicom (NES), zurückkehrte, hatte seine Lebensumgebung bereits das heutige Aussehen: Graue Wände vor grünem Hintergrund, und Feinde, die mit verdutztem Gesichtsausdruck stehenblieben, bevor ein Flammenstrahl sie vom Bildschirm brutzelte. Doch auch in dieser 8-Bit-Version (die übrigens niemals nach Deutschland kam) fehlten die Mitspieler. Stattdessen wurde bereits gescrollt, außerdem konnte sich der Spieler durch acht verschiedene Extras (u.a. Flamme, Bombe, Rollschuhe und Speed-Up) aufrüsten. Als Gegner waren noch immer die "Floaters", die schwebenden Ballongesichter der MSX-Version, unterwegs. Den Schritt zum furiosen Multi-Spieler-Spektakel machte Bomberman erst fünf Jahre später durch die PC-Engine-Version, die den weltweiten Ruhm des Sprengexperten begründete, obwohl sie in Europa nicht erschien. Während die Nintendo- und Sega-Fans in die Röhre schauten, konnten die Computerspieler ab 1991 mit einer getreuen Umsetzung der PC-Engine-Version für den Commodore Amiga, ein halbes Jahr später auch für den PC loslegen. Um besorgte Eltern nicht zu verschrecken, erschienen die beiden (in Deutschland programmierten) Computerversionen als "Dynablasters".

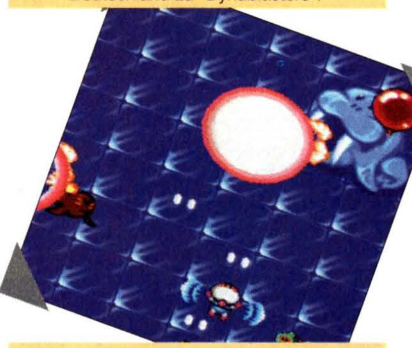
Der Einspieler-Modus aller Bomberman-Versionen blieb angesichts der legendären Fünf-Spieler-Gefechte nahezu unbemerkt, wurde aber durch die Bomberman-Fortsetzungen "Bomberman 93" und schließlich "Super Bomberman" für das Super Nintendo erweitert. Mit jeder Bomberman-Variante gab es mehr Extras, Feinde und Hintergründe. Dank Paßwort durfte der Solo-Spieler freigebombte Welten überspringen, während eine Levelanwahl den Zugang zu den verschiedenen Multi-Spieler-Arenen erleichterte. Mit "Bomberman 94" und "Super Bomberman 2" hat der Abwechslungsreichtum seinen Höhepunkt erreicht: Es erwarten Euch Eisflächen und Flammenwände, Fahrzeuge und liebenswerte Reittiere, Natur- und Technik-Welten, sowie massig Bomberman-Verwandte, männlich und weiblich, dick und dünn, mit Sonnenbrille, Vollbart und Roboter-Rüstung. Der klassische 5-Spieler-Modus im graugrünen Irrgarten bleibt für Fans jedoch das einzig wahre Bomberman: Zwei positive Extras sind für Bomber-Puristen genug, um sich nächtelang im Labyrinth zu bekämpfen, hochkomplizierte und be-stechend einfache Manöver auszuklügeln und den Gegner mit vorberechneten Kettenreaktionen zu eliminieren.

Neben den aufgeführten Bomber-Titeln gibt es in Japan noch die Wettkampfversion "Hi-Ten" für zehn Spieler. "Bomber Boy" nennt sich die Game-Boy-Version, die 1990 auf einem 1-MBit-Modul erschien und alleine oder zu zweit über Link-Kabel gespielt wird. Ein neues, Multi-Tap-kompatibles Game-Boy-"Bomberman" für maximal vier Spieler sowie ein Debüt auf dem Mega Drive sind in Arbeit.

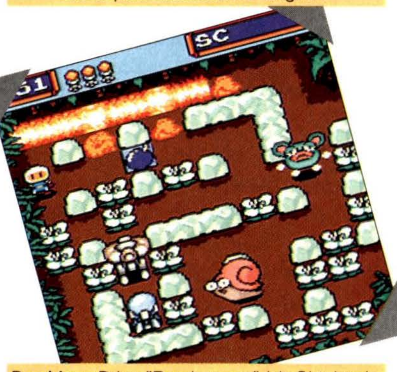
Außerdem kennen Japaner ihren Bomberman als Weltraumkämpfer in der Shoot'em Up-Veräppelung "Star Paroder" von 1991 und (bald) als Columns-Fan in "Panic Bomber" auf dem Super NES.



Maximal drei Spieler mischen mit: "Bomberman 2" für das NES wurde in Deutschland zu "Dynablasters".



Bomberman im Welltall: Hudsons Ballerspiel-Persiflage "Star Paroder" gibt's leider nur für die Japano-Konsole PC-Engine.



Das Mega Drive-"Bomberman" (ab Oktober in Deutschland) ist eine 1:1-Umsetzung von "Bomberman 94" auf der PC-Engine.



Mit neuen Extras und frischen Gags bald offiziell in Deutschland: "Super Bomberman 2" auf dem Super Nintendo.

SPIELOGRAFIE

Jahr	Titel
1983	Bomberman (MSX)
1985	Bomberman (NES)
1990	Bomberman (PC-Engine)
1990	Bomberboy (Game Boy)
1991	Bomberman 2 (NES)
1992	Star Paroder (PC-Engine)
1992	Dynablasters (Amiga, PC)
1992	New Dynablasters (Arcade)
1992	Bomberman 93 (PC-Engine)
1993	Super Bomberman (Super Nintendo)
1993	Hi-Ten Bomberman (Wettbewerbsversion)
1993	Bomberman 94 (PC-Engine)
1994	Super Bomberman 2 (Super Nintendo)
1994	Mega Bomberman (Mega Drive)
1994	Bomberman (Game Boy)
1994	Panic Bomber (Super Nintendo)

Bomberman





Asian Trash Cinema

Märchenhafte Schönheiten oder biologische Wunderwaffen – mit Anime-Filmen kommt jeder auf seine Kosten.

Anime-Auflauf: AnimeExpo94 in Oakland

"Alle funktionstüchtigen Waffen, Wurfmessser und -sterne, Bumerangs, Flammenwerfer etc. sind verboten; Nachahmungen sind erlaubt..." An die Weapon Policy hatte sich die Fan-Armee zu halten, die sich zur "AnimeExpo94" in Oakland versammelte. Neben den Ausstellern (erstmals auch Computergrafik-Größen wie Pixar, Xaos und PDI) lockten Workshops, Diskussionsrunden und Karaoke-Wettbewerbe, sowie zahlreiche Prominente, Regisseure und Character Designern ins Convention Center.
Der Publisher Viz spielt nicht nur aufgrund des eigenen Anime-Zines "Animerica" eine herausragende Rolle, sondern auch durch das exzellentes Film- und Comic-Programm. Viz' Manga-Palette umfaßt die Paperbacks "Battle Angel Alita", "Silent Möbius" und Hayao Miyazakis charmante Märchen-Saga "Nausicaä of the Valley of Wind" und wird gegenwärtig um "Street Fighter 2" (8 Folgen) und "Ranma 1/2" (13 Folgen) aufgestockt. A.D. Vision, die Spezialisten für Kulleraugen und nackte Haut zeigten nach der Videospiel-Umsetzung "Dragon Knight" u.a. "Plastic Little: The Adventures of Captain Tita" (Bikini-Teenager im Weltall, siehe Bild), "Dragon Pink" (Abenteuer um ein Mädel mit Spitzohren und Schwanz) und die Kleinmädchen-Groteske "F3". AD Vision, die Klassiker wie "Devil Hunter Yohko" und "Guy" im Programm haben, verzichten auf eine Synchronisation und liefern alle Titel japanisch und mit englischen Untertiteln aus.

Spannung oder Slapstick, Humor oder Gewalt? Welche Elemente Euch im Film erwarten, seht Ihr im Kasten am Ende der Rezension. Ganz einfach: Je mehr Totenschädel, desto mehr Horror, jedes Herz eine Liebesszene.

- Action
- Fantasy
- Horror
- Romance
- Science Fiction
- Sex
- Slapstick
- Special Effects
- Splatter
- Thriller

Meerjungfrauen im Wald
Mermaid Forest

Das Fleisch einer Meerjungfrau macht unsterblich - geniest man allerdings zuviel, mutiert man zu einer schrecklichen Kreatur. Dies kann der 350 Jahre alte Yuta bezeugen, der im Mittelalter die Gelegenheit wahrnahm, einen kleinen Bissen des Fleisches zu verzehren. Während er ohne körperliche Schäden davonkam, starben seine Fischerkumpanen auf grausame Weise. Auf der Suche nach einer geeigneten Lebensgefährtin wandelt Yuta durch die Jahrhunderte und trifft schließlich die schöne Mana, die ebenfalls in den Genuß des zarten Fleisches kam. Doch der Flirt dauert nur kurz, denn auch auch Menschen kennen das Geheimnis um die holden Meeresbewohnerinnen: Um ihre Schwester vor dem qualvollen Tod zu retten, gab die hübsche Sawa ihrer totkranken Schwester Towa das begehrte Blut zu trinken. Damit schenkt sie ihr das Leben, entstellte ihren rechten Arm aber gleichzeitig zu einer widerlichen Teufelskralle. Zusammen mit ihrem Mann Dr. Shina entführt sie deshalb die hübsche Mana, um deren Arm der Schwester zu übetragen und ihr damit die Schönheit wiederzugeben. Yuta läßt sich den Plan natürlich nicht gefallen und setzt sich gegen den grausamen Doktor und seine Gehilfin zur Wehr.
Wie die anderen Teile der "Rumik`s World"-Serie beeindruckt "Mermaid Forest" mit einer durchdachten Handlung und technischen Finessen: Die fesselnde Geschichte, mal romantisch, mal grausam und roh, überrascht mit plötzlichen Wenden und unvorhergesehenen Ereignissen. Erst langsam kommt Ihr hinter das Geheimnis der beiden Schwestern. Glitzernde Farben und Wassereffekte machen die 55 Minuten mittelalterlicher Fantasy im Neuzeit-Szenario zu einem mitreißendem Augenschmaus.


Die Meerjungfrauen des "Mermaid Forest" zählen zu den schönsten (& schmackhaftesten) ihrer Art.

Mermaid Forest

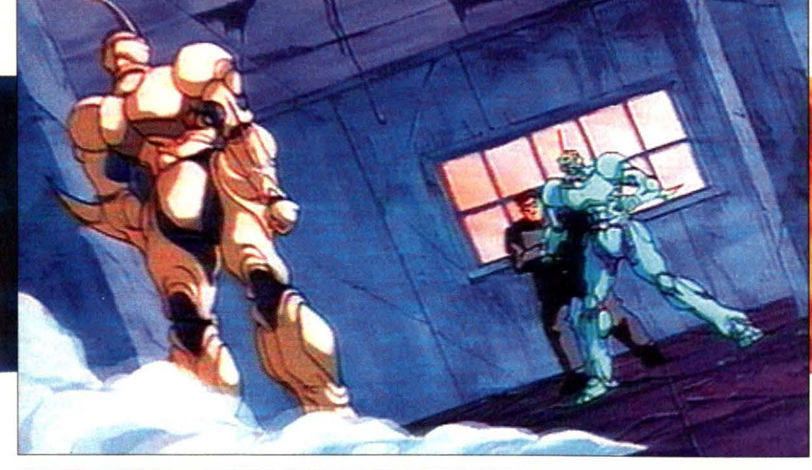
LAUFZEIT	55 MIN
VERSION	ENGLISCH


Fesselndes Nixen-Abenteuer in unserer Zeit: Der unsterbliche Yuta befreit seine Freundin aus den Händen eines grausamen Doktoren.





Volltreffer: Mit einer Harpune bewaffnet ziehen Yuta und seine Freunde los, um eine der begehrten Geschöpfe zu fangen und anschließend zu verspeisen (links und 2.v.l.). Um die wiederliche Pranke zu ersetzen (2.v.r.), amputiert der böse Doktor Mana den Arm (rechts).









Um die Wunderwaffe Gyver 1 zurückzuholen, schickt das Chronos-Hauptquartier Zoanoiden, Hyper-Zoanoiden und sogar die anderen Gyver-Einheiten in den Kampf.



Monstermäßig: Wenn ein Zoanoid wütend wird, bleibt von seinem Umfeld außer Staub und Asche wenig übrig.



Was ist das ? Der Schüler Sho Fukamachi findet die Gyver-1-Einheit an einem abgelegenen Teich und wenige Minuten...



...später hat er sich schon in den Gyver verwandelt. Selbst die anstürmenden Zoanoiden haben keine Chance.

Wilde Monster-Klopperei

Gyver 1-4

Einmal ein Superheld sein: Der Wunschtraum vieler Kinder wird für den Schüler Sho Fukamachi zur Wirklichkeit - und entpuppt sich als schrecklicher Alptraum. Durch Zufall findet Sho die verlorengegangene Bio-Waffe Gyver 1 des Chronos-Konzerns, die ihn in eine monströse Kampfmaschine verwandelt. Im normalen Leben sind von der Waffe nur zwei rote Punkte auf dem Rücken zu sehen, konzentriert er sich jedoch auf Gyver, mutiert Sho blitzschnell zum Mega-Helden. Natürlich überläßt die korrupte Chronos-Führung ihre High-Tech-Entwicklung nicht einfach einem dahergelaufenen Pennäler und so bekommt es Sho mit einer Reihe fürchterlicher Monster zu tun. Im ersten Teil der Serie kämpft Sho gegen die sogenannten Zoanoiden, einer besonders kräftigen Rasse von Mutanten. Nachdem ihm diese Monster nichts anhaben können, schickt Chronos im zweiten Teil einen anderen Gyver gegen Sho in den Kampf. Auch dieser setzt ihm zwar übel zu, unterliegt jedoch einer Beschädigung der Kontrolleinheit und zerfällt in biologischen Schlamm. Im dritten Teil geht`s dann richtig zur Sache: Das Chronos Hauptquartier empfängt einen neuen Boß aus Japan, der nicht mit sich spaßen läßt. Er stellt eine Truppe von gefährlichen Hyper-Zoanieds zusammen und kidnappt Sho`s Freundin. Desweiteren taucht ein geheimnisvoller Mitschüler auf, der offenbar in die Machenschaften von Chronos verwickelt ist, und der sagenumwobene Gyver 3, der sich jedoch nur im Hintergrund blicken läßt und nicht in das Kampfgeschehen eingreift. Im vierten Teil überfallen die Hyper-Zoanoiden schließlich Sho`s Schule, müssen sich jedoch zurückziehen, da Gyver 3 eingreift und Sho überraschend aus der Patsche hilft.

Die ersten vier Folgen der insgesamt 12-teiligen "Gyver"-Serie setzen auf Action: Brutale Monster-Schlachten und wilde Verfolgungsjagten prägen die 30 minütigen Folgen. Bombastische Perspektiven und Zeitlupen-Sequenzen untermalen die knallharten Kämpfe der fiesen Monster. "Gyver" ist eine Serie für Action-Fans, die sich durch eine geradlinige und unkomplizierte Storys nicht abschrecken kann.

Erhältlich bei Game Syndicate, Selters. Tel.: 02626/1320

In Eurer Stammvideothek findet Ihr eine Real-Verfilmung der Gyver-Serie unter dem Namen "Mutroniks". Im Gegensatz zur Anime-Serie existiert im Real-Film nur eine Gyver-Einheit. Ein zweiter Teil mit mehreren Gyvers ist gerade in Arbeit.



Gyver 1-4

LAUFZEIT	JE CA. 28 MIN
VERSION	ENGLISCH

Spannendes Monstergeprügel um die biologische Wunderwaffe Gyver 1: Der Schüler Sho kämpft gegen den korrupten Konzern Chronos.











Die Gyver-Crew:
Der Schüler Sho (2.v.l.) gerät durch einen Zufall an die biologische Waffe Gyver 1 (links). Sein Freund Tetsuro (2.v.r.) und seine Freundin (links oben) stehen ihm stets zur Seite. Der dubiose Mitschüler des Dreiergespanns (recht unten) arbeitet für die Chronos-Organisation.









Grauenvolle Schlachten und Mutationen: Wer sich dem Gyver in den Weg stellt, hat schon verloren (links und 2.v.l.). Nachdem Sho den Gyver 1 gefunden hat, verschmilzt er mit der Waffe (2.v.r.). Nur wenn seine Kontrolleinheit beschädigt wird, stirbt der Gyver (rechts).

POP KOMM.

POPMUSIK:

In Zukunft nur noch interaktiv?

Digital hier, interaktiv da: Auf der 6. Popkomm. in Köln tanzte die deutsche Musik-Industrie um die CD-ROM. Bringen interaktive Musik-Videos der Branche frisches Geld und neue Kunden?

Um Musik im traditionellem Sinn scheint es auf der deutschen Musikmesse Popkomm. nicht mehr zu gehen. Grunge ist tot, Techno langweilt, Künstler und Produzenten wollen Multimedia – was der Begriff genau bedeutet weiß freilich kaum ein Musik-Insider zu sagen. Durch das Titel-Anhängsel "...und Entertainment" halten sich die Veranstalter der "Messe für Popmusik" den Weg auf lukrative Zukunftsmärkte auf jeden Fall einmal offen. Noch dümpeln die Verkaufszahlen von Musik-CD-ROMs im vierstelligen Bereich und stellen damit weder eine Konkurrenz zu Sonic und Mario noch zu den traditonellen Musik-CD's dar. Trotzdem fanden auf der Popkomm. mehr Vorträge zu diesem Thema statt, als entsprechende Produkte bisher veröffentlicht wurden. Relativ neu sind „Symbol", die erste CD-ROM des Mannes, der sich Prince nannte, sowie „Jump", eine etwas konservativere CD-ROM um David Bowie. Beide Datenträger basieren auf dem gleichen Prinzip (Musikschnipsel, Video-Animationen und Hintergundinformationen werden in einem virtuellen Gebäude aufgespürt), unterscheiden sich aber in der Aufmachung: Während der narzistische Symbol als virtueller Sonnenkönig in einem Lustschloß residiert, trifft man Bowie in gediegener Atmosphäre und spärlich möblierten Räumen. Symbol unterhält den Multimedia-Fan durch optische Effekte und Mini-Rätsel, dafür erwartet Euch in „Jump" ein Schneidestudio, bei dem Ihr Ton- und Bilddokumente neu aufmischen könnt.

Beide Scheiben erregten Aufsehen und ermunterten zahlreiche Nachfolger. Die deutsche Firma Pixelpark orientiert sich mit einer CD-ROM zum Techno-Act U96 eher an diese beiden US-Produktionen als an den ärmlichen Gehversuchen ihrer Landsleute (CDs um Grönemeyer und BAP). Motor Musik, das neue Label des ehemaligen Polydor Progressiv-Chefs Tim Renner übernimmt Vertrieb und Vermarktung und betrachtet die Scheibe als ein strategisches Experiment, das den Zukunfts-Markt abtastet.

Bertelsmann/BMG sind bereits weiter, an der Vermarktung der CD-ROMs von Bowie und Symbol beteiligt und Teilhaber an Rocket Science und Crystal Dynamics, zwei der heißesten CD-ROM-Publisher der westlichen Welt. Obwohl statt Produkten lediglich alte Promo-Videos der beiden US-Töchter gezeigt wurden, kommen die ersten Spiele von Pop Rocket (für IBM und Mega CD) und Crystal Dynamics (IBM sicher, 3DO fraglich) bis Weihnachten in die deutschen Geschäfte.

Auf die größte Computer-Konzentration trafen die Fachbesucher am Stand der Produktionsfirma MME, die in Köln ihre neue ZDF-Sendereihe X-Base präsentierten. X-Base kommt ab Oktober live, täglich und – natürlich – interaktiv, richtet sich an Videospiel-Kids und ältere Multimedia-Kenner und verbrät in knapp halbstündigen Sendungen jedes relevante Thema, vom neuesten Sega-Hit bis zum digitalen Verkehrsleitsystem. Ungewöhnlich ist das offene Club-Konzept, daß es den X-Base-Fans erlaubt über extern aufgestellte Terminals in die Sendung einzugreifen oder – außerhalb der Sendezeit – in einer X-Mailbox zu stöbern. Neben zwei jugendlichen Moderatoren führt das Cyber-Wesen Eddy HiScore durch das Programm.

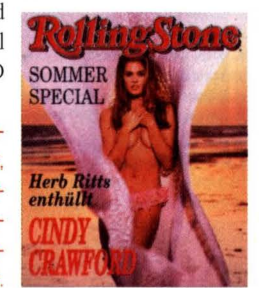
Zumindest nachts blieb der Popkomm.-Besucher vor multimedialen Zukunfts-Visionen und CD-ROM-Experimenten verschont: Über hundert Acts hielten die Kneipen und Konzertsäle Kölns über vier Tage ausgebucht und bewiesen, daß Musik auch ohne neue Technologien gut funktioniert. Wer von der Popkomm. Musik erwartete, verschlief die Tage und feierte in der Nacht.

Liegt die Zukunft der Pop-Superstars auf dem Bildschirm? Nach CD-ROMs um Gabriel, Bowie und Prince bzw. Symbol (großes Bild; MPEG-Version in Vorbereitung) erwarten uns in den nächsten Monaten interaktive Musikvideos um U2, The Shamen und Depeche Mode sowie der deutschen Künstler Doro und U96.





Die Tage der Ruhe sind gezählt: Läuft "X-Base", der "Computer Future Club" ab Oktober live & täglich im ZDF, wird der Co-Moderatorin Zoa (links oben) kaum Zeit zum Abhängen bleiben. Rechts daneben führt X-Base-Spiele-spezialist Reinhard Fischer eine Popkomm.-Besucherin in die Geheimnisse des Telefon-Joypads ein. Ab Oktober ebenfalls unter Druck: Stefan Bitterhoff, einer der vier Filmemacher, die X-Base mit News und exklusiven Beiträgen zu den Themen Multimedia und elektronische Unterhaltung versorgen.



Rolling Stone, das wichtigste Musik-Magazin der westlichen Welt, erscheint ab jetzt in einer deutschen Ausgabe. Neben Musik werden auch angrenzende Themengebiete redaktionell abgedeckt.

KNOW HOW!

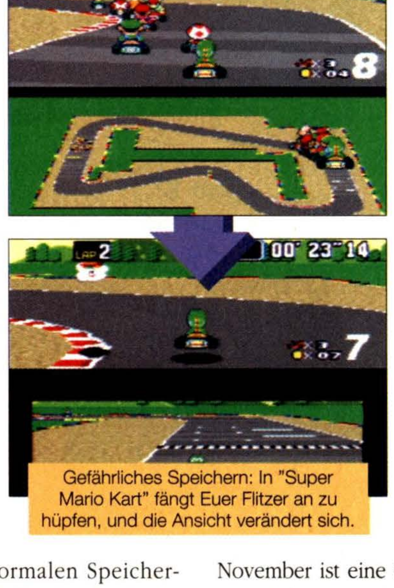
Game REVIVAL Card

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Game Saver

Habt Ihr Euch auch schon oft an einer besonders heiklen Stelle in Eurem Lieblings-Jump'n'Run die Finger wundgespielt und trotzdem schafft Ihr diese Situation erst beim x-ten Versuch? Wäre Euer neues Baller-Modul nicht das beste Spiel aller Zeiten, wenn Ihr nur ein Continue mehr hättet? Mit diesen Unannehmlichkeiten ist jetzt Schluß: Ab September bietet der Kölner Händler aRJay Games den Game Saver für das Super Nintendo an. Ihr stöpselt das Schummel-Modul einfach zwischen Spiel und Konsole und schon kann's losgehen: Mit dem Game Saver könnt Ihr den Spielstand eines Spiels jederzeit speichern und wieder laden. Im Gegensatz zu der normalen Speicherfunktion eines Moduls besitzt der Game Saver keine Batterie. Ihr könnt den Speicherstand nur innerhalb einer Spiel-Session verwenden – schaltet Ihr Euer Super Nintendo aus, wandert Euer Spielstand unwiderruflich ins Jenseits. Ansonsten ist der Game Saver ein nützliches Hilfsmittel für ehrgeizige Joypadakrobaten, für die ein Action-Replay-Code (unendlich Energie, 500 Leben) ein Eingriff in die persönliche Spielerehre darstellt: Steht Ihr also dem finalen Endgegner mit nur einem Leben gegenüber, gibt es keinen Grund mehr, in Panik auszubrechen. Mit der Tastenkombination Select und R speichert Ihr Euren Spielstand. Hat Euch der hinterhältige Obermotz besiegt, steigt Ihr mit Select und L einfach kurz vor dem Fiesling wieder ein. Zusätzlich bietet der Game Saver eine neuartige **Zeitlupenfunktion** mit zwei verschiedenen Geschwindigkeiten. Desweiteren fungiert das Modul auch als Adapter für Importspiele und nimmt es sogar mit dem fiesen 60-Hertz-Schutz auf. Auch für die Zukunft ist das Schummel-Modul gewappnet: Falls sich ein Spiel hartnäckig gegen den Game Saver zur Wehr setzt, habt Ihr die Möglichkeit, zu Beginn des Spiels einen entsprechenden Code einzugeben, der jeden Widerstand beseitigt. Für Anfang November ist eine Code-Hotline geplant, die Euch immer Auskunft über die neusten Codes geben wird.

Bei der Zeitlupenfunktion handelt es sich um eine "echte" Zeitlupe: Die Prozessorgeschwindigkeit wird auf bis zu 50 % reduziert. "Falsche" Zeitlupenfunktionen, wie sie oft in Joypads zu finden sind, betätigen kontinuierlich die Pausentaste, was ebenfalls eine Verlangsamung des Spielablaufs zur Folge hat – nur flackert in diesem Fall oft das Wort "Pause" in der Mitte des Bildschirms.



Gefährliches Speichern: In "Super Mario Kart" fängt Euer Flitzer an zu hüpfen, und die Ansicht verändert sich.

Doch auch die schönste Hardware hat immer ein paar kleine Ecken und Kanten, die wir Euch nicht verheimlichen wollen: Der Game Saver berücksichtigt bei seiner Speicherung nicht die Musik. Ladet Ihr z.B. im "Game Over"-Bildschirm den letzten Spielstand, ertönt zur haarsträubenden Schießerei oder zum wilden Herumgekurve die depressiv schleppende Musik der Niederlage. Falls Ihr in dem Moment überhaupt keine Musik hört, müßt Ihr Euch mit den Soundeffekten begnügen. Außerdem beeinflussen die Tastenkombinationen Select und R bzw. Select und L eine beträchtliche Anzahl von Modulen im Spielablauf: Heizt Ihr z.B. in "Super Mario Kart" auf Platz 1 durch die Gegend und wollt schnell Eure Plazierung speichern, schaltet dabei das Spiel gleichzeitig den Rückspiegel ein (Select) und Euer heißer Flitzer macht einen Sprung (R), was Euch in vielen Fällen den ersten Platz kosten kann. Auch wenn Ihr diesen Spielstand wieder ladet, beginnt Ihr mit dem Sprung. Noch gravierender wird dieses Manko in Spielen wie "Wing Commander". Versucht Ihr nämlich, Euren linken Monitor mit Select und L umzuschalten, lädt der Game Saver automatisch den letzten Spielstand. Wer darüber hinwegsehen kann, hat mit dem Game Saver ein hilfreiches Werkzeug bei der Hand.

Erhältlich bei aRJay Games, Köln. Tel.: 0221/121067

INPUT REVIVAL CODE
0E211
01D03
→ xXXXX
XXXXX

Zukunftssicher: Mittels Code könnt Ihr in diesem Menü widerborstige Spiele zum Laufen bringen

Da kommt der Prozessor ins Schnaufen: Rechenintensive Spiele machen mit der Zeitlupenfunktion Probleme.

Rotes Blut

Ihr ärgert Euch darüber, daß SNK das Blut der Spielfiguren in der europäischen Version von "Samurai Shodown" weiß eingefärbt hat? Die Meistertechniker von GT-Elektronik in der Schweiz bieten jetzt einen Umbau an, nach dem Ihr "Samurai Shodown" im japanischen Original mit rotem Blut genießen könnt. Per Umschalter wählt Ihr zwischen englisch und japanisch, außerdem könnt Ihr zwischen 50 und 60 Hertz umschalten. Das ist besonders sinnvoll bei "deutschen" Neo-Geos, wenn Ihr die Spiele in Originalgeschwindigkeit spielen wollt. Aber nicht nur "Samurai Shodown" unterscheidet sich vom japanischen Original "Samurai Spirits": Bei "Wind Jammers" habt Ihr zwanzig Sekunden mehr Spielzeit, die Endgegner von "Top Hunter" lassen sich schwerer knacken und bei "Art of Fighting" hört sich die Sprachausgabe anders an. Der Preis des Umbaus beträgt etwa 150 Mark.

Neo-Geo Umbau jap/engl & 50/60Hz, Erhältlich bei GT-Elektronik, Tel. 0041/61/4014224

LAST RESORT

500 Mark kann sich der Einsender verdienen, dessen Tip wir auf dieser Seite abdrucken!
Wer mitmachen will, schickt uns seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit seiner Bankverbindung. Wer Karten zeichnen möchte, benutzt bitte nur weißes, unliniertes Papier.
Unsere Adresse lautet:
Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC "Tips & Tricks"
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

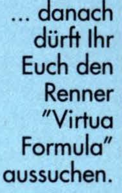
Out Runners

Wenn Ihr Segas aktuelles "Out Run"-Update (siehe Test in MAN!AC 8/94) bis zum Ende durchspielt, müßt Ihr mit einem Renner aus "Virtua Racing" um die Wette fahren. Erst danach dürft Ihr den schnittigen Sportwagen selbst steuern. Wollt Ihr von Anfang an hinter das Lenkrad des "Virtua Formula" steigen, gebt Ihr im Titelbild mit Joypad 1 die Bewegungen ◀, ▶, ◀, ▶ ein und drückt zum Abschluß B, C und A. Wenn Ihr die Kombination richtig gedrückt habt, hört Ihr ein Geräusch. Jetzt drückt Ihr START, um in den Auswahlscreen zu gelangen. Hier wählt Ihr mit Button C den "Arcade"-Modus an, in dem Ihr die verschiedenen Fahrzeuge seht, die zur Wahl stehen. Im unteren Fenster sucht sich Euer Konkurrent das passende Gefährt aus, oben überlegt Ihr Euch, welcher Wagen der richtige ist. Der "Virtua Formula"-Flitzer erscheint, sobald Ihr das Joypad nach links bewegt. Der Wagen zeichnet sich durch hohe Endgeschwindigkeit, ausgezeichnetes Handling und eine Beschleunigung aus, bei der selbst überzeugte Ferraristi neidisch werden. Mit diesem Renner dürfte es kein Problem mehr sein, das Spiel zu gewinnen.

◀ ▶ ◀ ▶ B C A



Im Titelbild müßt Ihr die nebenstehende Kombination eingeben, ...





... danach dürft Ihr Euch den Renner "Virtua Formula" aussuchen.



Das Auto fährt besonders schnell und läßt sich gut steuern.

Marko's Magic Football

Bei Lars Baum aus Schönebeck bedanken wir uns für die Paßwörter zu Markos Jump'n'Run-Abenteuern (Test in der nächsten MAN!AC).

Level 2	HAUNTING
Level 3	BSTOKE
Level 4	GUNGETNK
Level 5	ECTOPLSM
Level 6	JAWS
Level 7	GARAGE
Level 8	TRAFFIC
Level 9	ELF
Level 10	KRUSTY
Level 11	BARREL
Level 12	CRABTREE

Cliffhanger

In Deutschland ist die Mega-CD-Variante der Filmumsetzung zwar nicht offiziell erhältlich, Import-Freaks verraten wir dennoch einen tollen Trick, mit dem Ihr acht verschiedene Snowboard-Szenen anwählen könnt. Mit dem zweiten Joypad müßt Ihr C, B, A, ▲, ▼, ◀, ▲, ▶, ▲, ◀, ◀, ◀, ▶, ▼, ▼ und START eingeben. Nun wählt Ihr im Menü den Punkt "Special" an.

Pete Sampras Tennis

Um die Runden 2 bis 9 anzuwählen, gebt Ihr eines der Paßwörter ein, die uns Sven Apelt aus Hamburg geschickt hat.

Runde 2	Car
Runde 3	Vegan
Runde 4	Star
Runde 5	LCD
Runde 6	Wall
Runde 7	Sinkorswim
Runde 8	Shelf
Runde 9	Window

Terminator 2: The Arcade Game

Sobald das Titelbild erscheint, müßt Ihr folgende Kombination eingeben: ◀, ▲, ▶, ▲, ◀, ◀, ◀, ▶, ▼, ▼. Schafft Ihr es, bevor das Titelbild wieder verschwindet, hört Ihr eine Explosion. Wenn nun die High-Score-Liste erscheint, gebt Ihr ▶, ▲, ▲, ◀, ▶, ▶, ▶, ◀, ▼, ▼, ▶, ▲ ein. Wieder hört Ihr ein Explosionsgeräusch. Ab sofort könnt Ihr während des Spiels durch gleichzeitiges Drücken der Buttons L und R einen Level weiterspringen.

◀ ▲ ▶ ▲ ◀ ◀ ◀ ▶ ▼ ▼

▶ ▲ ▲ ◀ ▶ ▶ ▶ ◀ ▼ ▼ ▶ ▲

Super Street Fighter 2

Lutz Schmidt aus Frankfurt hat herausgefunden, wie Ihr die Spielfiguren anders einkleidet. Wenn Ihr Euren Kämpfer aussuchen dürft, haltet zwei beliebige Knöpfe gedrückt bis sich die Farben zum zweiten Mal ändern (Chun Li kleidet sich in neon-grün, wenn Ihr lange genug L und R gedrückt haltet).

Fatal Fury 2

In MAN!AC 7/94 haben wir Euch zwar schon erzählt, wie Ihr bei "Fatal Fury 2" in die Rolle der Bosse schlüpft, leider hat unser Tip in der abgedruckten Form nicht funktioniert. Versucht's mal wie folgt: Während des Takara-Logos drückt Ihr B, A, X, Y, ▲, ◀, ▼, ▶, L und R.

Stunt Race FX

Die deutsche Fassung von "Stunt Race FX" erscheint zwar jetzt erst, für die Importversionen kennen wir aber schon folgenden Trick: Um die normalen Rennen in der gleichen Perspektive zu spielen, wie die Bonusrunde, haltet Ihr die Tasten L und R gedrückt und betätigt SELECT.

Pac-Attack

Eine ganz einfache Art, im Puzzle-Modus je einen Level vor- und zurückzuspringen: Drückt nach einem verlorenen Spiel Button L oder R.

Star Trek: Next Generation

In MAN!AC 7/94 haben wir Euch die Levelcodes verraten, mit der Tasten-Kombination Y, Y, X, X, A, A, B, B könnt Ihr die Level überspringen. Gebt sie im Titelbild ein, startet das Spiel, drückt Pause und springt mit Button Y weiter.

Y Y X X A A B B

Inca

Alle elf Paßwörter zum spannenden CDi-Grafikabenteuer "Inca" haben wir von Stefan Jäckel aus Bramsche-Engter erhalten.

Level 2	92	72	76
Level 3	74	51	77
Level 4	42	78	24
Level 5	66	32	42
Level 6	35	47	68
Level 7	61	82	79
Level 8	66	33	43
Level 9	42	75	21
Level 10	18	12	94
Level 11	94	54	96
Endkampf	17	28	69

King of Dragons

Wenn Ihr zusammen mit einem Freund auf die Reise durch das Land der Drachen geht und den gleichen Charakter spielen wollt, gebt Ihr während des CAPCOM-Logos den bekannten "Street Fighter 2"-Code ein: R, ▲, L, Y, B, X, A. In dem Bildschirm für die Spieleranwahl dürft Ihr Euch nun zweimal die gleiche Spielfigur aussuchen.

R ▲ L Y B X A

Robocop vs. Terminator

Um neben den üblichen Feinden auch gegen Skelette und Lack-Ladies spielen zu können, pausiert Ihr das Spiel und drückt C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A. Außerdem erscheint nach Eingabe dieses Codes eine veränderte "Game Over"-Anzeige.

C B A B B A B B C B B C C B B
C B C A C C A A A B B B A C A

Um höher zu springen und schneller zu laufen, schaltet Ihr in den Turbocop-Modus. Drückt während des Spiels Start und gebt A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B ein. Hat's funktioniert, hört Ihr einen Soundeffekt.

A B C C B A C B A C B A A
A C A C B C A C A C A B C B



Out of this World

Alle Paßcodes zum 3DO-Revival von "Out of this World" haben unsere tapferen Spieletester in nächtelangen 3DO-Belagerungen erspielt.

Level	Code
Level 1	LDKD
Level 2	HTDC
Level 3	CLLD
Level 4	LBKG
Level 5	XDDJ
Level 6	FXLC
Level 7	KFRK
Level 8	KLFB
Level 9	BFLX
Level 10	BRTD
Level 11	TFBB
Level 12	TXHF
Level 13	CKJL
Level 14	LFCK

Dune 2

Für durchgemachte Nächte und einen rauchenden Kopf bedanken wir uns bei André Tribbels aus Alsdorf, von dem wir die Paßwörter zu "Dune 2" erhielten.

Haus Atreides	
Abschnitt 2	DIPLOMATIC
Abschnitt 3	SPICEDANCE
Abschnitt 4	ETERNALSUN
Abschnitt 5	DEFTHUNTER
Abschnitt 6	FAIRMENTAT
Abschnitt 7	ASHLIKENNY
Abschnitt 8	SONICBLAST
Abschnitt 9	DUNERUNNER
Haus Ordos	
Abschnitt 2	DOMINATION
Abschnitt 3	SPICESABRE
Abschnitt 4	ARRAKISSUN
Abschnitt 5	COLDHUNTER
Abschnitt 6	WILYMENTAT
Abschnitt 7	SLYMELANIE
Abschnitt 8	STEALTHWAR
Abschnitt 9	POWERCRUSH
Haus Harkonnen	
Abschnitt 2	DEMOLITION
Abschnitt 3	SPICESATYR
Abschnitt 4	BURNINGSUN
Abschnitt 5	DARKHUNTER
Abschnitt 6	EVILMENTAT
Abschnitt 7	ITSJOEBWAN
Abschnitt 8	DEVASTATOR
Abschnitt 9	DEATHRULER

Chuck Rock 2

Andreas Kuhn aus Nürnberg erteilt Flugstunden für Chuck Rock: Drückt während des Spiels Start (Pause-Modus) und betätigt B, A, →, A, C, ↑, ↓, A. Wenn Ihr jetzt A, B, C und ↑ drückt, wird Chuck Rock in die Höhe fliegen und erst wieder runterkommen, wenn Ihr loslaßt. Drückt Ihr stattdessen nach →, fliegt Chuck nach vorne. So könnt Ihr Euch alle Extras holen, die Ihr sonst nur unter Strapazen erreicht. Um einen Level zu überspringen, drückt Ihr ↑ und A gleichzeitig. Ihr könnt sogar einen Level zurückspringen, indem Ihr ← und A drückt. Last but not least überspringt Ihr mit → und A eine ganze Welt.

B A → A C ↑ ↓ A

Dschungelbuch

Gerade auf dem Markt, schon kennt Claus-Ulrich Erichsen aus Achim einen nützlichen Tip zu Virgins Klasse-Spiel: Um einen Level zu überspringen, drückt Ihr im Pause-Modus die Buttons B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B und A.

B A A B B A A B A B B A A B B A

Rock'n'Roll Racing

In MAN!AC 1/94 haben wir Euch bereits mit Codes zu diesem Rennspiel versorgt, Thomas Klein aus Zweibrücken hat uns alle Kombinationen zu "Warrior" geschickt.

Chem VI		Division A
5!F8	QRC1	VS6Q
Drakonis		Division B
2!V8	QQF9	VJPS
Drakonis		Divison A
T!J8	QHC9	YGPT
Bogmire		Division B
PC08	MTFJ	X80!
Bogmire		Divison A
VFGR	KLCJ	X61K
NEW		Division B
VTJ8	TTFS	7J8X
NEW		Division A
73H8	R8C5	!9T6
NHO		Divison B
7MY8	R3D1	9!W7
NHO		Division A
ZSZ8	MPB1	92VG
Inferno		Division B
40X8	R7D9	92DR
Inferno		Division A
VXS8	RNB9	92J2

Daffy Duck

Wer das knifflige Hüpfspiel um Enterich Daffy nicht schafft, spendiert sich 50 Leben. Drückt während der Anzeige "Where there's Duck there's fire" nach ←, ←, →, →, Y, A, B und X. Wenn jetzt Daffys Schrei ertönt, hat's geklappt.

← ← → → Y A B X



NEXT 11 94 TIME

MAN!AC NO. 11 ERSCHEINT AM 12.10.94

LONDON CALLING: MEGA-MESSE IN ENGLAND

Falls sich Playstation, Saturn und Co. auf der European Computer Trade Show blicken lassen, lest Ihr die Facts zuerst bei uns. Ingo und Winnie versprechen, mit vollen Taschen aus London zurückzukehren – die Weihnachtshits des Jahres findet Ihr im großen Messe-Report.

Happy Birthday!

1 Jahr MAN!AC: Anläßlich unserer dreizehnten Ausgabe feiern wir nicht nur 1208 Seiten kompetente Videospiel-Infos, sondern frischen Inhalt und Layout ein bißchen auf. Freut Euch auf eine noch bessere MAN!AC mit Exklusiv-Previews und einzigartigen Features.

NEO GEO CD

Am 9.9. war es soweit: In Japan erschien das heiß ersehnte Neo Geo CD. Wir klären, welche Spiele erhältlich sind, wie lange Euch die Ladezeiten aufhalten und wo die Unterschiede zu den Modul-Varianten liegen.

MEGABIT-MOTODROM

MAN!AC kennt kein Tempolimit: Wir fahren seit Wochen im Kreis, blicken den Pixel-Flitzern unter die Motorhaube und vergleichen die besten Formel-1- und Cartoon-Rennspiele.

BIG MOUTH

Neue Partner für das 3DO: Nach Goldstar und Sanyo werden demnächst auch Multiplayer von Samsung und Toshiba erscheinen. Außerdem arbeitet die 3DO-Company mit IBM und Motorola an einem Power-PC-Chip, der das Grundgerät Mitte 1995 als 64-Bit-Upgrade aufmotzen soll ### "Striker"-Erfinder Rage Software entwickelt für U.S. Gold ein furioses 3D-Rennspiel ### Es darf gewettet werden: Setzt "Mortal Kombat 3" weiterhin auf "normale" Pixel-Optiken oder schwenkt Erfinder Williams zur Polygon-Grafik über. Die MAN!ACs vermuten, daß sich die Programmierer für die traditionelle Variante entscheiden.


DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!


MORTAL KOMBAT II®


Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222
MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission.


MIDWAY®